SAVAGE WORLDS

СУПЕРГЕРОИ

СУПЕРГЕРОИ

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
С 88

Перевод: Константин Смыков.
Редактор: Анастасия Гастева.

С 88 **Шейн Лэси Хенсли и Клинт Блэк**
Savage Worlds: Супергерои / Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2017. — 128 с., илл.

УДК 794.02
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

©2012, 2017, Studio 101. Authorized translation of the English edition
©2003, Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group).
This translation is published and sold by permission
of Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group),
the owner of all rights to publish and sell the same.

СОДЕРЖАНИЕ

Герои 4
Создание персонажей 4
Уровень компании 5
Новые изъяны 6
Новые черты 9

Правила игрового мира 10
Комиксовые сражения 10
Поражение и смерть 11
Импровизация 11
Особые приёмы 12
Сверхчеловеческая сила 13

Снаряжение 15
Личное снаряжение 16
Броня 17
Холодное оружие 18
Стрелковое оружие 19
Особые боеприпасы 20
Транспортные средства 20

Суперсилы 21
Общие модификации 21
Типы материи и энергии 24
Суперсилы 25
Перечень суперсил 58

Штаб-квартира 61
Создание штаб-квартиры 61
(1) Здание 61
(2) Состояние 62
(3) Помещения 62
(4) Усовершенствование штаб-квартиры 65
Примеры штаб-квартир 66

Особые досье 67
Обыватели 67
Служители закона 67
Преступники 68
Атланты 69
Динозавры 70
Звери 72
Отродья тьмы 72
Гигантское чудовище 73
Антагонисты героев в масках 74
Антагонисты борцов с преступностью 80
Антагонисты четырёхцветных супергероев 100
Антагонисты великих супергероев 118
Антагонисты защитников вселенной 124

Алфавитный указатель 127

Выпускные данные 128

ГЕРОИ

Фантастические миры, где отважные супергерои сражаются с отъявленными суперзлодеями, можно смело отнести к числу наиболее популярных и увлекательных явлений массовой культуры. Эта книга содержит описание снаряжения, изъянов, черт и, конечно же, разнообразных и гибко настраиваемых суперсил — целую мегатонну материала, который поможет вам создать любых «суперов» по своему вкусу, будь то опереточные мстители в масках из бульварных романов прошлого или сложные и неоднозначные злодеи из произведений современных писателей и художников.

Первая глава расскажет, как именно это сделать. Приступим!

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Прежде чем переходить непосредственно к суперсилам, ответьте на несколько вопросов. Как ваш персонаж получил свои способности? Связаны ли они некой общей «темой»? Что это за способности? Что движет вашим героем?

Ответы на эти вопросы помогут определиться с параметрами, чертами, изъянами и суперсилами вашего будущего супера.

Оформив в голове основную идею персонажа, создайте его по стандартным правилам «Дневника авантюриста», но с несколькими небольшими изменениями, описанными далее.

Народ

Люди, как обычно, начинают с одной бесплатной чертой и должны соответствовать всем её требованиям. При желании, конечно, можно использовать и представителей других народов (супергерой вполне может быть и нежитью, и роботом, и даже инопланетянином) — в этом случае просто создавайте персонажа, как если бы он был человеком, выбирая суперсилы, которые, по вашему мнению, должны проистекать из его нечеловеческой природы. Как и персонажи-люди, суперы из числа других народов в этом случае также получают одну бесплатную черту, требованиям которой они должны соответствовать.

Как вариант, если тот или иной народ особенно распространён в вашем игровом мире, его можно описать при помощи системы положительных и отрицательных особенностей народов из «Дневника авантюриста».

Параметры

Все характеристики работают по обычным правилам. Если ведущий не возражает, супер может обладать любыми навыками, описанными в «Дневнике авантюриста». Так, если игра проходит в декорациях викторианской Англии, едва ли кто-то из персонажей будет обладать *знанием (компьютеры)*.

Суперкарма

Невероятным способностям суперов порой сопутствует бремя вины и/или ответственности. Именно поэтому в процессе создания персонажа можно взять один дополнительный *крупный изъян* и получить за него либо обычное преимущество (ДА27), либо дополнительные 5 (если речь идёт о героях в масках или борцах с преступностью) или 10 (если о более могущественных персонажах — см. «Уровень кампании» ниже) пунктов силы. Обратите внимание, что полученные таким образом пункты силы не учитываются при подсчёте *пределов могущества персонажа* (см. ниже).

Уровень кампании

Как правило, супергерои и суперзлодеи вступают в игру с определённым заранее и фиксированным комплектом суперсил. Количество пунктов силы, которое персонаж может потратить на покупку этих суперсил, зависит от уровня задуманной ведущим кампании:

Герои в масках — практически обычные люди, наделённые довольно ограниченными суперсилами. Примером героя такого уровня может служить, например, Тень[1]. Спектр их противников варьируется от нечистых на руку дельцов и безжалостных убийц до безумных учёных и их примитивных боевых роботов.

Борцы с преступностью — суперы, сражающиеся в основном с уголовниками, грабителями банков и организованными преступными группировками. Основным мотивом злодеев такого уровня, как правило, являются деньги или месть, а масштаб опасности, которую они представляют, обычно ограничивается отдельным городом и его ближайшими окрестностями.

Четырёхцветные супергерои — прославленные суперы, имеющие дело в основном с угрозами и бедствиями в масштабах крупных городов. Большинство из них предпочитает облачаться в цветные (и хорошо узнаваемые) облегающие костюмы. У «четырёхцветных»[2] супергероев всегда есть куча заклятых врагов, которые либо сражаются с героями сами (иногда в компании других таких же суперзлодеев), либо возглавляют хорошо обеспеченные организации, в которых под командованием нескольких доверенных подручных состоят целые армии послушных приспешников.

Великие супергерои — самые могучие суперы своей планеты. Именно они первыми вступают в бой, когда миру угрожает очередной «злой властелин», инопланетный завоеватель, разрушительная природная катастрофа или легионы демонов Ада.

Защитники Вселенной вполне сравнимы по своему могуществу с великими супергероями, но основное их отличие заключается в способности совершать межзвёздные путешествия и спокойно выживать в открытом космосе. Спасение отдельных планет для них — рутина; в кампаниях такого масштаба суперам приходится иметь дело с угрозами целым звёздным системам, а то и вовсе существованию пространства-времени или жизни во Вселенной как таковой.

Уровень кампании

Уровень	Пункты силы
Герои в масках	15
Борцы с преступностью	30
Четырёхцветные супергерои	45
Великие супергерои	60
Защитники вселенной	75

Предел могущества

Супер не может тратить на одну суперсилу более трети имеющихся у него пунктов силы. При подсчёте потраченных на суперсилу пунктов следует учитывать все её модификации. Так, скажем, *борец с преступностью* может потратить на одну суперсилу не более 10 пунктов: взяв суперудар 4 уровня, он тратит всего 8 пунктов — при желании он может улучшить его модификацией множественная атака, потратив ещё 2 пункта и достигнув предела могущества (10 пунктов) одной из доступных ему суперсил.

Это правило введено ради поддержания общего стиля кампании, чтобы, скажем, простой *борец с преступностью* не мог бегать со скоростью света.

1: «The Shadow» — американский бульварный журнал, издававшийся компанией «Street & Smith» с 1931 по 1949 год. Основой номера служил детективно-приключенческий роман о Тени — таинственном супергерое, боровшемся со злом и несправедливостью.

2: Технологии массовой печати 30–40-х годов позволяли получить многоцветное изображение путём последовательного (и не слишком точного) наложения на базовое чёрно-белое изображение четырёх цветовых слоёв. Эта особенность повлияла на внешний вид всех созданных в тот период супергероев, которых следовало изображать эффектно и динамично, имея на руках минимум художественных средств.

НОВЫЕ ИЗЪЯНЫ

Безжалостность (мелкий/крупный)

Ради достижения поставленных целей этот персонаж готов пойти почти на всё. Если изъян крупный, супер без колебаний уничтожит любого из тех, кому не повезёт оказаться у него на пути. Если изъян мелкий, то персонаж пойдёт на крайние меры, только если кто-то будет чинить ему препятствия намеренно.

Вступление (крупный)

Для того чтобы получить доступ ко всем своим суперсилам, персонаж должен совершить заранее определённое действие длительностью хотя бы в один раунд: переодеться, разозлиться, выпить крови, обратиться к внутреннему источнику мистической энергии, принять наркотик и т. п.

Как бы то ни было, если не дать персонажу совершить вступление, его можно лишить способности пользоваться своими суперсилами и купленными за пункты силы чертами и параметрами.

Раздвоение личности: если в ходе вступления ваш персонаж превращается в независимую от него «суперличность» (скажем, тщедушный учёный становится разъярённым зеленокожим великаном), помимо персонажа-супера нужно создать и «базовую» личность (персонаж-новичок). Обратите внимание, что при каждом *повышении* нужно выбирать, какой из «персонажей» его получит.

Геройский/злодейский монолог (крупный)

Некоторые злодеи, вместо того, чтобы сразу убить попавшего к ним в руки героя, тратят время на насмешки и самолюбование, а герои просто не могут упустить шанс заклеймить злодея позором или прочесть ему нотацию о человеколюбии и морали.

Если персонажу достаётся трефовая *карта действия*, он должен пройти проверку *смекалки (–2)*. В случае провала он начинает насмехаться над врагами, оправдывать свои прошлые неудачи, заниматься самовосхвалением или громогласно порицать противников за их злодеяния — как бы то ни было, в этот ход персонаж может совершать только свободные действия.

Зависимость (крупный)

Персонаж должен регулярно контактировать с той или иной относительно распространённой субстанцией. Существа с водных планет, например, час в сутки должны проводить в воде, а вампиры — употреблять поллитра человеческой крови непосредственно внутрь.

Если персонаж не сможет добраться до нужной субстанции в течение 24 часов, он получит один уровень *усталости*. В отсутствие этой субстанции усталость будет накапливаться каждые сутки, пока персонаж не окажется *при смерти*. На следующий день после этого персонаж погибает.

Во время отдыха в контакте с нужной субстанцией полученная из-за её отсутствия *усталость* исчезает со скоростью один уровень в час.

ВОСХОДЯЩИЕ ЗВЁЗДЫ

В некоторых комиксах герои начинают с одной-двумя слабыми суперсилами, совершенствуя их и/или приобретая новые по ходу развития истории. В первую очередь этот вариант подходит для молодых суперов.

Герои кампаний такого типа начинают с меньшим количеством *пунктов силы*, зависящим от уровня текущей кампании. При *повышении* восходящие звёзды могут приобретать черту *пункты силы*, но не чаще одного раза за *ранг* персонажа. Эта черта обеспечивает 5 *пунктов силы*, которые можно потратить как на приобретение новых суперсил, так и на улучшение уже имеющихся. Черта *новая сила* в любом случае не требуется и остаётся недоступной.

Уровень кампании

Уровень	Начальные пункты силы
Герои в масках	5
Борцы с преступностью	10
Четырёхцветные супергерои	20
Великие супергерои	30
Защитники вселенной	50

Мания (мелкий/крупный)

Персонаж лишён эмпатии или испытывает непреодолимую психопатическую тягу к причинению боли другим живым существам. Он получает штраф –2 к харизме при общении с теми, кому известно о его психическом отклонении. *Мелкая мания* проявляется лишь время от времени или не настолько серьёзна, чтобы кто-нибудь из-за неё погиб или изрядно пострадал. *Крупная мания*, напротив, преследует персонажа постоянно, а её последствия могут стать причиной очень крупных неприятностей.

Младшая лига (мелкий)

Персонаж с этим изъяном может тратить на каждую суперсилу не больше пятой части имеющихся у него *пунктов силы* (а не одну треть, как обычно). Его общее количество пунктов остаётся неизменным, просто их нужно будет распределить между большим количеством суперсил (подробности см. стр. 5, раздел Предел могущества).

Непереносимость (крупный/мелкий)

Ваш персонаж испытывает сильнейшее отвращение к определённой субстанции или внешнему воздействию: воде, огню, холоду, солнечному свету и т. д. Персонаж, обладающий мелкой разновидностью этого изъяна, получает штраф –2 к проверкам всех параметров, пока предмет его непереносимости находится на той же клетке, что и он сам, либо на одной из соседних с ним клеток.

Персонаж, обладающий крупной разновидностью этого изъяна, получает штраф –4 к проверкам всех своих параметров, а его шаг уменьшается вдвое. Это продолжается до тех пор, пока персонаж находится поблизости от предмета своей непереносимости, и ещё 2d6 раундов после того, как он отойдёт подальше или каким-то образом защитится от его пагубного воздействия.

Подопечный (крупный)

Будь то пронырливый репортёр, старый дворецкий, жена, возлюбленный, ребёнок, верный помощник или домашний питомец, у персонажа есть кто-то, кому он безраздельно предан и ради безопасности которого пойдёт на всё.

Подопечный — это персонаж-новичок, который, может, и способен за себя постоять, но не имеет никаких шансов в схватке с противниками, сравнимыми по силе с персонажами игроков. Этот факт, впрочем, никоим образом не мешает подопечному постоянно влипать в различные неприятности, разбалтывать секретную информацию посторонним и причинять персонажу массу иных проблем и неудобств. Конечно, по законам жанра подопечные время от времени нет-нет, да и спасают жизнь своим опекунам, но подобным сюжетным ходом лучше не злоупотреблять.

Если подопечный погибает, терзаемый горем персонаж должен свершить правосудие… или месть! Так, герой может обрести утешение, засадив злодея в тюрьму, а злодей — устроив изощрённую западню, в которой героя будет поджидать долгая и мучительная смерть. Помните, что свершённое правосудие означает, что злодей должен покинуть игру надолго, но не обязательно навсегда.

Пока не свершится правосудие (или, опять же, месть), в начале каждой игровой встречи персонаж получает только одну фишку (впрочем, черта *везение* и другие источники дополнительных фишек действуют как обычно).

Примечательная внешность (мелкий)

Супер заметно отличается от других представителей своего народа (синекожий человек, говорящая горилла и т. п.), так что его легко узнать, даже если он «в штатском», а не в своём супергеройском костюме. Обладателю примечательной внешности трудно затеряться в толпе, не говоря уже о сложностях социального характера, которые могут возникнуть при общении с представителями собственного народа.

Для того чтобы считаться изъяном, примечательная внешность персонажа не должна быть привязана к его костюму — в костюме примечателен любой супер.

Смертельная болезнь (крупный)

Этот персонаж страдает от терминальной стадии смертельного и неизлечимого заболевания. Тяните карту перед началом каждой игровой встречи. Если она старше десятки, симптомы обостряются — на протяжении встречи на все проверки параметров налагается штраф –1.

Если получен джокер, жизнь героя подходит к концу. В выбранный ведущим момент игровой встречи герой погибает; желательно, чтобы это произошло, когда персонаж исполнит своё предназначение или, скажем, искупит вину за проступки прошлого. Когда придёт время, ведущий должен сообщить игроку, что его персонаж вот-вот умрёт, дав ему возможность совершить последний благородный поступок или акт самопожертвования — нескольких раундов обычно бывает достаточно.

Утрата суперсил (крупный)

Воздействие определённой субстанции лишает героя всех его суперсил и купленных за *пункты силы* черт и параметров. Находясь в непосредственной близости от этой субстанции (обычно на той же или соседней с ним клетке), персонаж каждый раунд должен проходить проверку *выносливости*. При провале *шаг* персонажа уменьшается до 1, а сам он получает один уровень *усталости*, которая в конечном итоге может его убить. Это продолжается до тех пор, пока персонаж находится поблизости от лишающей сил субстанции, и ещё 2d6 раундов после того, как персонаж отойдёт подальше или каким-то образом защитится от её воздействия. Полученная из-за неё *усталость* исчезает со скоростью один уровень в минуту (опять-таки, после того, как воздействие субстанции прекратится).

Субстанция должна быть относительно редкой или такой, чтобы при желании с ней можно было не контактировать: золото, освящённая земля, морская вода и т. п. Можно выбрать очень редкую субстанцию (скажем, цветки лотоса или осколки уничтоженной родной планеты персонажа), но это мало что изменит — рано или поздно противники персонажа неизбежно разузнают и о ней.

Уязвимость (мелкий/крупный)

Ваш персонаж плохо переносит воздействие одного из типов материи или энергии, перечисленных на стр. 24: огня, льда, холода, жары, тьмы, света, радиации, магии, воздуха, звука и т. д.

Если *изъян* мелкий, то персонаж получает штраф –4 при сопротивлении выбранному типу воздействия, а наносимый ему этим воздействием урон увеличивается на 4.

Если речь идёт о крупном изъяне, герою (или злодею) следует избегать выбранного типа воздействия любой ценой: при сопротивлении ему персонаж так же получает штраф –4, но наносимый урон увеличивается вдвое.

Чуждый облик (крупный)

Твой персонаж выглядит чуждо и непривычно для типичного обывателя игрового мира: сияющий сгусток энергии, гигантская амёба, огромный летающий мозг и т. д. Как бы то ни было, персонаж получает штраф –4 к *харизме*, а поскольку его физиология столь же чужда, сколь и его облик, то на все попытки оказать ему медицинскую помощь налагается –4 к проверкам *лечения*. Кроме того, источником проблем могут служить самые заурядные бытовые ситуации: такой персонаж не сможет запросто сходить в ресторан, надеть бронежилет, влезть в машину и т. д.

Если чуждый облик персонажа является источником его суперсил, их следует приобретать отдельно. Так, если упомянутый выше сияющий сгусток энергии может, скажем, без труда проходить сквозь материальные преграды, вам придётся приобрести суперсилу *неосязаемость*, чтобы это отразить. Иными словами, этот *изъян* не даёт персонажу никаких «бесплатных» суперсил вне зависимости от того, какой облик вы для него выбрали.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

В кампаниях, посвящённых супергероям, часть старых черт изменена, часть — не используется вовсе. Кроме того, ниже описано несколько совершенно новых черт.

Недоступные черты: *мистические дары* помимо описанного далее, *защита от сверхъестественного, изобретатель, воин света, воин тьмы, новая сила, беспощадный, пункты силы, восстановление силы, иссушение духа и чародей.*

Изменённые черты: из перечня требований для черт *избранный, менталист* и *золотые руки* исключены *мистические дары*.

БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

Боевая сноровка

Требования: *закалённый, драка d8+, внимание d8+.*

Этот супер достаточно внимателен, ловок и опытен, чтобы отражать натиск сразу нескольких атакующих его противников. Манёвр *объединение сил*, направленный против этого персонажа, обеспечивает его противникам лишь половину обычного преимущества (округляйте в меньшую сторону).

Боевая сноровка+

Требования: *ветеран, боевая сноровка.*

Манёвр *объединение сил*, направленный против этого персонажа, не обеспечивает его противникам никакого преимущества.

Каменная стена

Требования: *новичок, выносливость d10+.*

Этот персонаж увёртлив, удачлив или чрезвычайно крепок физически. Как бы то ни было, он получает +2 к проверкам *на прочность*.

Мастерский приём

Требования: *новичок, мистический дар (суперсилы).*

Выберите одну из имеющихся у персонажа суперсил. Теперь он не будет получать штраф –2 (противник не будет получать +2), если эта суперсила используется персонажем при проведении *особого приёма* (см. стр. 12).

ЧЕРТЫ ПРЕДЫСТОРИИ

Лучший в своём деле

Требования: *новичок, мистический дар (суперсилы).*

Одна из суперсил персонажа развита значительно сильнее прочих — предел *могущества* (см. стр. 5) для неё увеличивается до половины от общего количества пунктов силы героя.

Мистический дар (суперсилы)

Требования: *новичок.*

В кампаниях, посвящённых супергероям, эта *черта* заменяет собой ту, что описана в «Дневнике авантюриста». Она является бесплатной (т. е. люди-супергерои получают эту черту и ещё одну по своему выбору) и даёт герою *пункты силы*, количество которых обусловлено уровнем текущей кампании (см. стр. 5).

Для применения суперсил не нужны мистические навыки — они срабатывают по первому желанию, так что проверка нужна, только если об этом сказано в описании суперсилы. На странице 21 об активации и применении суперсил рассказано подробнее.

ЛИДЕРСКИЕ ЧЕРТЫ

Командный лидер

Требования: *новичок, смекалка d8+.*

Лидер команды знает, как заставить группу людей работать сообща, с эффективностью хорошо отлаженного механизма. Если персонаж с этой чертой присутствует при проведении совместной проверки, то игрокам не нужно выбирать персонажа, которому будут помогать все остальные, — таким персонажем становится тот, чей результат окажется выше, а все остальные при этом «назначаются» его помощниками.

СОЦИАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Командный игрок

Требования: *новичок, характер d6+.*

Сражаясь бок о бок с верным союзником, командный игрок действует так, словно служит продолжением мысли своего боевого товарища. При подсчёте преимущества, которое обеспечивает манёвр *объединения сил*, командный игрок, находящийся на соседней клетке с врагом, даёт +2 к проверкам *драки* (вместо обычного +1). Обратите внимание, что максимально возможное преимущество, которое обеспечивает *объединение сил*, по-прежнему равно +4.

Сработанный дуэт

Требования: *новичок, мистический дар (суперсилы), характер d8+.*

Взяв эту черту, укажите конкретного персонажа, с которым герой образует сработанный дуэт. Помогая своему напарнику при проведении удачной *совместной атаки* (см. стр. 10), он прибавляет +2 к урону от неё за каждый уровень своей суперсилы

ПРАВИЛА ИГРОВОГО МИРА

В кампании, посвящённой супергероям, по умолчанию действуют следующие правила игровых миров: кровь и кишки, прирождённый герой, фанатики, герои никогда не умирают, подарок джокера, а также несколько новых правил, описанных далее.

КОМИКСОВЫЕ СРАЖЕНИЯ

Эпичные схватки, характерные для жанра супергеройских комиксов, требуют внесения некоторых изменений в стандартные правила сражений.

Безоружный противник

В кампаниях, посвящённых супергероям, правила, касающиеся безоружных противников, не действуют.

Добивание

Супергероев и суперзлодеев обычно очень непросто убить. На дикие карты с чертой *мистический дар (суперсилы)* манёвр добивание не действует. Если такой персонаж пребывает в абсолютно беспомощном состоянии, он считается *беззащитной целью* (атакующий получает +4 к проверкам атаки и урона).

Отбрасывание

Если атака, в которой задействована суперсила, наносит больше 20 пунктов урона цели среднего размера, цель отбрасывает назад на 2d6 клеток. Если существо мелкое или крошечное, необходимый для этого урон уменьшается до 10; если крупное — увеличивается до 30; если огромное — до 40, а если гигантское — до 50. Отбрасывание происходит в любом случае — неважно, был полученный урон нейтрализован проверкой на прочность или нет.

Отброшенная цель отлетает в противоположную от атакующего сторону. Предупредив ведущего и проведя успешную *прицельную атаку* (со штрафом –2), атакующий получает право выбрать, куда именно будет отброшена его цель. Если она сталкивается с препятствием, не преодолев положенное расстояние, оба получают d6 урона за каждые 2 клетки «недолёта». В неподвижные объекты вроде стен, деревьев или припаркованных автомобилей отброшенная цель просто врезается, но персонажи, успевшие заметить опасность, получают шанс избежать столкновения (проверка *ловкости (–2)*).

Синергия

В определённых ситуациях суперсилы могут работать особенно эффективно. Так, электрический разряд будет более чувствительным, если поразит цель, вымокшую с ног до головы, а в сочетании с правильно подобранной иллюзией ужас способен обуять даже самого хладнокровного негодяя. Это и называется синергией.

Если за один раунд на цель воздействуют сразу две суперсилы, ведущий может объявить, что они образуют *синергию*. Первая суперсила при этом срабатывает как обычно, а вторая либо получает +2 к урону или проверке соответствующего навыка, либо налагает штраф –2 на сопротивление эффекту её воздействия (скажем, если это суперсилы вроде *ужаса* или *паралича*).

Помните, однако, что синергия может быть и отрицательной — если злодей, например, швырнёт в промокшего с ног до головы героя огненный шар, нанесённый попаданием урон уменьшится на 2 пункта.

Совместная атака

Сочетая свои усилия, суперы могут достигать невероятных (и поистине разрушительных) результатов. Если хотя бы одна из участвующих в атаке суперсил не относится к числу атакующих, вместо правил совместной атаки используются правила *синергии* (см. выше).

Прежде чем провести *совместную атаку*, игроки посвящают ведущего в свой план. Если ведущий даёт добро, «лидер» атакующих (персонаж, который будет проходить проверку урона) тратит *фишку*. Обратите внимание — если цель этой атаки защищена *тяжёлой броней*, атака лидера должна обладать свойством *тяжёлое оружие*.

Получив *карты действия*, все совместно атакующие суперы должны оставаться *наготове*, ожидая, когда очередь дойдёт до того из них, кому досталась младшая *карта действия*. После этого «помощники» по очереди атакуют цель, проходя проверку навыка, на который завязано применение используемой ими в совместной атаке суперсилы. Это *стрельба*, если суперсила дистанционная; *драка* — если ближнего боя; *метание* — если супер швыряет во врага своего товарища-лидера, готового нанести коронный суперудар; иными словами — используйте то, что лучше соотносится с описанным игроками планом.

Если атака лидера попадает в цель, каждый персонаж-помощник, успешно прошедший свою проверку атаки, обеспечивает +1 к урону этой атаки за каждый уровень задействованной им суперсилы (+2 за уровень при подъёме).

Пример: *два супера-огнемётчика, сверхсильный супер-здоровяк и супер-мечник предпринимают совместную атаку, направленную на гигантского робота. Лидером этой атаки становится мечник. У двух огнемётчиков супервыстрел 5-го уровня, так что они проходят проверку стрельбы. Первый успешно проходит проверку (+5 к урону от совместной атаки), а второй получает успех с подъёмом (ещё +10 к урону). После этого здоровяк, обладающий суперхарактеристикой (сила) 8-го уровня, швыряет мечника прямо во врага — проверка метания — и тоже получает успех с подъёмом (ещё +16 к урону). Мечник слёту наносит противнику сокрушительный суперудар (сила+5d6). Его проверка драки оказывается успешной, так что он проходит проверку урона, прибавляя полученное благодаря помощникам преимущество: +31 к урону (5+10+16)! Этого вполне достаточно, чтобы превратить гигантского робота в груду дымящихся обломков.*

ПОРАЖЕНИЕ И СМЕРТЬ

В комиксах герои и злодеи нередко терпят поражение, пропадают без вести, получают тяжелейшие раны и оказываются при смерти, но при этом очень редко действительно погибают.

Если по правилам «Дневника авантюриста» супера ожидает смерть, он не умирает, а терпит поражение. Вытяните карту и проконсультируйтесь с *Таблицей поражений* (см. стр. 12), чтобы выяснить, что именно ждёт персонажа, которого постигла столь скорбная участь.

Возвращение из мёртвых

Супергерои и суперзлодеи из комиксов очень редко погибают окончательно. Если игрок хочет «воскресить» умершего персонажа, а не создавать нового, ему следует просто обратиться к ведущему и вместе с ним придумать, как вернуть почившего супера к жизни. Не исключено, что задача по спасению павшего из объятий смерти ляжет на плечи его товарищей.

Возвратившиеся герои на протяжении d6 игровых встреч (точное количество должно быть известно только ведущему) продолжают оставаться под пагубным воздействием пережитого поражения. Всё это время в начале игровой встречи они будут получать только одну *фишку*. Черты, изъяны и различные способности, влияющие на количество получаемых *фишек*, работают как обычно, так что, например, «воскресший» персонаж с изъяном *неудачник* в начале игровой встречи вообще не получит ни одной *фишки*.

ИМПРОВИЗАЦИЯ

Герои и злодеи, не обделённые творческим мышлением, часто используют свои способности тем или иным неожиданным способом: прижигают раны огнём, защищаются от ударов при помощи ледяных доспехови т. д. Нестандартное использование суперсил называется *импровизацией*.

При помощи любой из имеющихся суперсил персонаж может сымитировать эффект любой другой суперсилы — главное, чтобы происходящее вписывалось в рамки здравого смысла и соответствовало природе имеющейся суперсилы. Так, например, персонаж с суперхарактеристикой (сила) может вызвать ударную волну (супервыстрел, конусный шаблон), как следует хлопнув в ладоши, а персонаж с «паутинным» проявлением суперсилы раскачивание вполне способен сплести примитивный парашют, которого хватит на три раунда полёта.

Чтобы сыпровизировать, персонаж должен потратить одну *фишку*. Это обеспечит ему либо разовое срабатывание активной суперсилы (вроде атаки), либо три раунда работы пассивной суперсилы (вроде того же полёта). Итоговая стоимость временной суперсилы (в *пунктах силы*) не может превышать стоимости суперсилы, с которой персонаж импровизирует (включая все имеющиеся модификации).

Таблица поражений

Карта	Результат
2	**Последняя битва:** персонаж трагически погибает. Его друзьям предстоит сочинить и прочесть прощальное слово.
3–5	**Отметина:** персонаж истощён (см. ниже) и навсегда изувечен. Ведущий и игрок вместе должны решить, что именно с ним произошло (конечно же, основываясь на обстоятельствах поражения персонажа). Как правило, отметина — это крупный изъян вроде *однорукого*, *одноглазого* или *одноногого*; утрата черты; снижение на ступень одного из *параметров*; ослабление одной или двух суперсил в общей сложности на два пункта силы. Как бы то ни было, отметину нельзя исцелить обычными средствами; для того чтобы избавиться от неё, определённо потребуется какое-нибудь эпическое свершение.
6–10	**Истощение:** персонаж *истощён* из-за последствий физических и душевных травм, понесённых им в результате пережитого поражения. Это истощение пройдёт само, но не раньше чем через d6 дней.
В–Д	**Утомление:** персонаж *утомлён* из-за последствий физических и душевных травм, понесённых им в результате пережитого поражения. Это утомление пройдёт само, но не раньше чем через d6 дней.
К	**Сражён, но не побеждён:** персонаж приходит в себя, как только заканчивается текущая сцена.
Т	**Не сегодня:** *ранения* не исчезают, но состояние персонажа *стабилизируется*, и он немедленно приходит в себя.
Джокер	**Трансформация:** истощённый (см. выше) персонаж «погибает» или пропадает без вести. Он вернётся позже, но пережитое необратимо изменит его. При желании игрок может взять новые суперсилы вместо уже имеющихся, став тёмным отражением былого себя, «возвысившись» или переродившись — в зависимости от природы и биографии персонажа.

Особые приёмы

Герой может провести *особый приём* вместе с любой суперсилой, способной воздействовать на цель в качестве атаки или эффекта, которому цель может сопротивляться. Атакующий должен выбрать *особый приём*, описать свои действия ведущему и, если он даст добро, задействовать суперсилу со штрафом –2 к проверке соответствующего навыка; если суперсила не подразумевает проверок со стороны атакующего (как, например, ужас), то цель получает +2 при сопротивлении её воздействию. Если ситуация складывается в пользу атакующего, на цель срабатывает и суперсила, и особый приём (см. список, далее).

Применяя суперсилу, атакующий может при желании выбирать любой *особый приём*; главное — руководствоваться здравым смыслом и заручиться согласием ведущего. Подробности происходящего — вопрос чисто описательный. Так, если приём понижения защиты применяется в сочетании с суперсилой *управление энергией (тьма)*, то вокруг цели могут начать мельтешить тёмные пятна, мешающие разглядеть грозящую опасность. *Радиоактивный луч (супервыстрел)* способен вызывать как головокружение, так и приступы *слабости* (*понижение параметра (ловкость)* и (*выносливость*)). Ну а *землетрясение* вполне может выбить почву из-под ног злодея, сделав его лёгкой мишенью (*облегчение попадания*). Как бы то ни было, механика *особых приёмов* остаётся неизменной.

Задержка: жертва должна обменять свою *карту действия* на карту действия следующего за ним персонажа (если только этот персонаж не наготове). Если ход жертвы в этом раунде уже закончился, то обмен происходит в следующем раунде, сразу после раздачи *карт действия*. Если жертве при этом выпадает джокер, задержка отменяется.

Ослабление защиты: жертва получает штраф –2 к защите до своего следующего хода. Этот приём считается разновидностью *манёвра уловки* (ДА102), так что их эффекты не складываются.

Понижение параметра: на проверки одной из *характеристик* жертвы и всех связанных с ней навыков налагается штраф –2 до начала её следующего хода.

Облегчение попадания: союзники атакующего персонажа получают +2 к проверкам атак, направленных на жертву, до начала её следующего хода.

Замедление: *шаг* жертвы уменьшается вдвое до начала её следующего хода.

СВЕРХЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ СИЛА

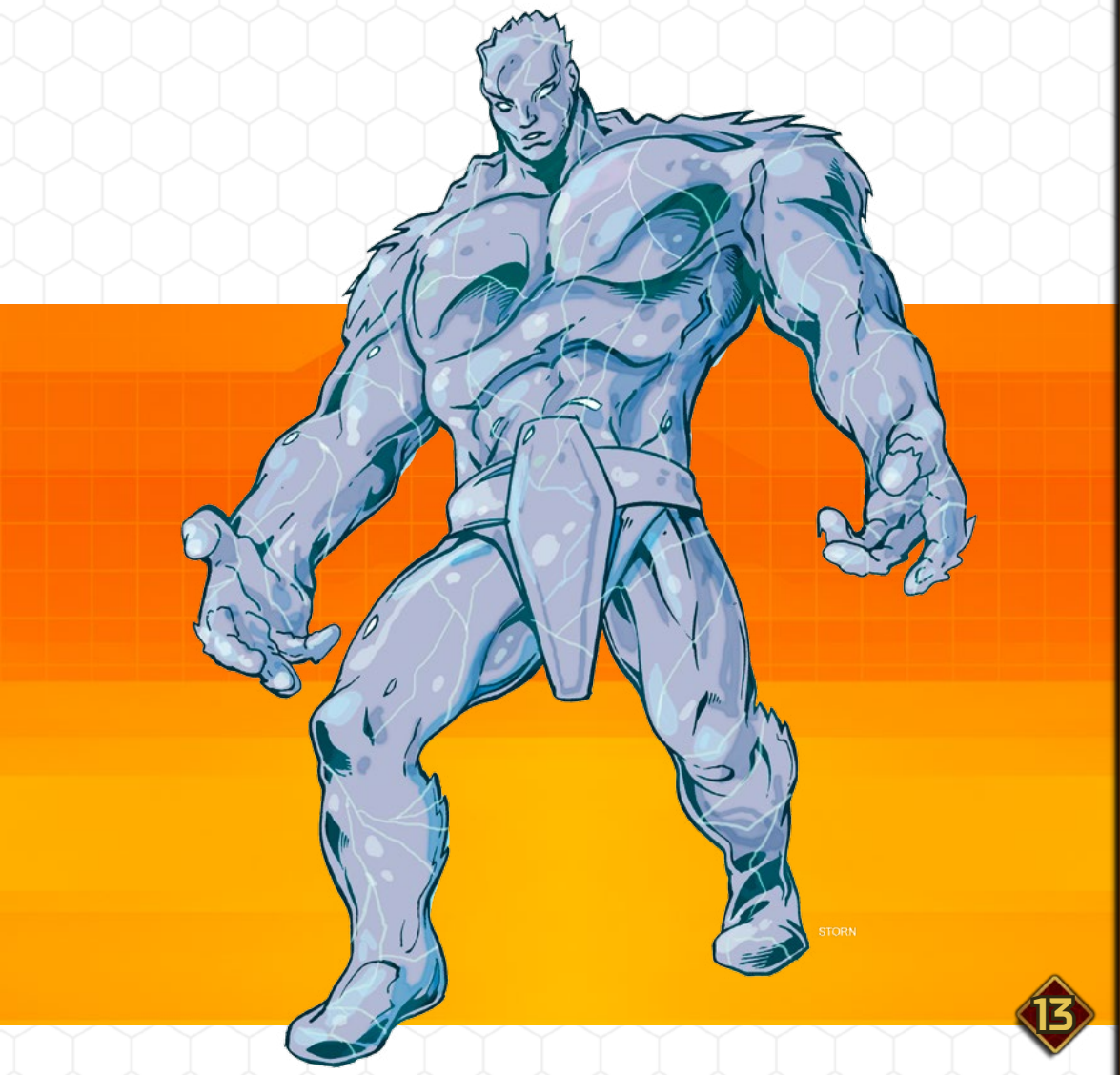
Всегда полезно знать, сколько может поднять сверхсильный персонаж, и сколько урона наносит школьный автобус, если им как следует приложить кого-нибудь по голове. Таблица сверхчеловеческой силы позволит узнать ответ на первый вопрос, а Таблица очень тяжёлого оружия — на второй.

Так, например, злодей, обладающий силой d12+7, сможет поднять груз весом до 20 тонн, а если он ударит своего противника шестнадцатитонным танком, то нанесёт ему сила+d12+8 урона (то есть 2d12+15).

Если персонаж обладает чертой *бугай*, то его показатели допустимой и предельной нагрузки увеличиваются в 2 раза. Персонаж может прицельно метнуть поднятый предмет на дистанцию 6/12/24, если вес «снаряда» не превышает значения допустимой нагрузки персонажа; если вес предмета больше допустимой, но не превышает половины предельной нагрузки персонажа, то дистанция метания уменьшается до 3/6/12. Больший вес персонаж метнуть уже не сможет.

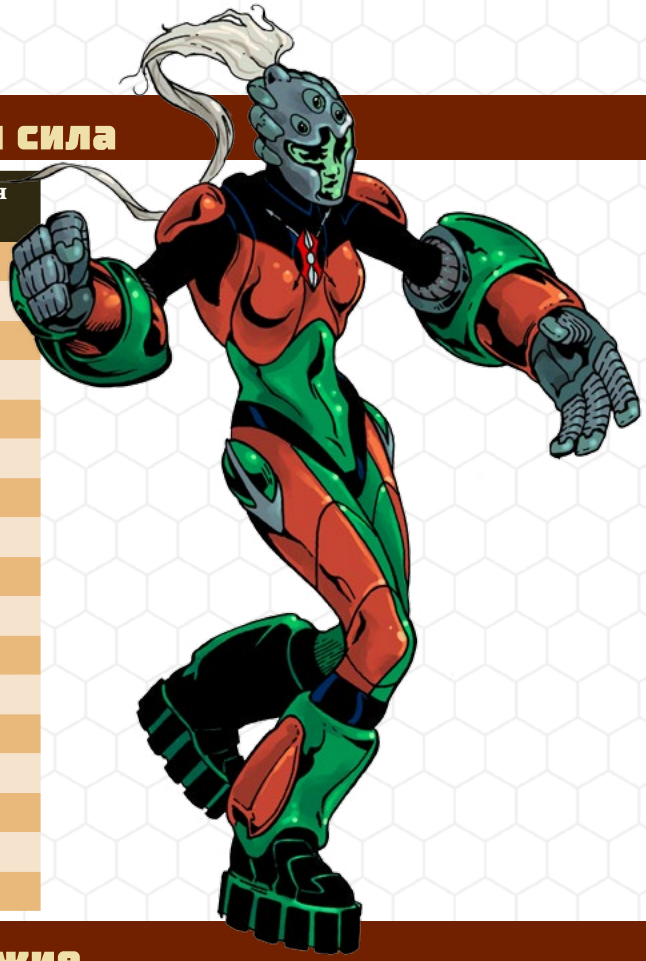
Как бы то ни было, *Таблица сверхчеловеческой силы* содержит показатели допустимой и предельной нагрузки практически для любого персонажа — от доходяги с силой d4 до могучего титана с силой d12+12.

Очень тяжёлое оружие: урон от очень тяжёлого оружия прибавляется к урону от суперудара, только если эта суперсила обладает модификацией *суммирующийся урон*. Так, персонаж с силой d12+4, суперударом 4-го уровня с суммирующимся уроном +4d6 и вооружённый при этом стокилограммовым валуном, способен нанести своему противнику, ни много ни мало, 2d12+4d6+5 урона!



Сверхчеловеческая сила

Сила	Допустимая нагрузка	Предельная нагрузка
d4	10 кг	40 кг
d6	15 кг	60 кг
d8	20 кг	80 кг
d10	25 кг	100 кг
d12	30 кг	120 кг
d12+1	50 кг	200 кг
d12+2	125 кг	500 кг
d12+3	250 кг	1 т
d12+4	500 кг	2 т
d12+5	1250 кг	5 т
d12+6	2,5 т	10 т
d12+7	5 т	20 т
d12+8	12,5 т	50 т
d12+9	25 т	100 т
d12+10	50 т	200 т
d12+11	125 т	500 т
d12+12	250 т	1000 т



Очень тяжёлое оружие

Суперы нередко используют в бою подручные — как правило, очень тяжёлые — предметы в качестве метательного или холодного оружия. Обычно подобное «оружие» приходит в негодность после пары-тройки ударов, но в руках сверхсильного бойца оно и за это время способно натворить немало дел.

Примечание: любой предмет тяжелее 500 килограммов, как правило, считается очень тяжёлым оружием.

Пример	Вес	Урон
Парковочный счётчик	25 кг	сила+d10
Большой камень	50 кг	сила+d12
Валун	100 кг	сила+d12+1
Фонарный столб	200 кг	сила+d12+2
Большое дерево	500 кг	сила+d12+3
Статуя	1 т	сила+d12+4
Машина	2 т	сила+d12+5
Грузовик	4 т	сила+d12+6
Автобус	8 т	сила+d12+7
Танк	16 т	сила+d12+8

Прибавляйте +1 к урону каждый раз, когда вес предмета увеличивается вдвое. Так, например, урон от попадания 32-тонным куском скалы составит сила+d12+9.

СНАРЯЖЕНИЕ

Плодотворная деятельность сверхинтеллектуальных учёных и инженеров, регулярно изобретающих и создающих различные невероятные устройства, весьма благоприятно сказывается на уровне технологического развития игрового мира. Конечно, кое-что реально раздобыть лишь на чёрном рынке, в арсеналах правительственных структур или в научно-исследовательских отделах крупных корпораций, но за хорошие деньги достать можно практически что угодно.

Как бы то ни было, в типичном игровом мире, посвящённом супергероям, за обычную цену можно приобрести любое современное оборудование, описанное в «Дневнике авантюриста» и на страницах этой книги.

Ведущий решает, какое снаряжение доступно в его игровом мире, а какое — нет. Не исключено, что ему захочется использовать снаряжение, описанное в других наших книгах, например, в «Savage Worlds: Научная фантастика» (если ведущему нужны по-настоящему высокие технологии) или даже в «Savage Worlds: Ужасы» (если кампания посвящена беспощадным героям и поистине чудовищным злодеям).

Кроме того, если уж предмет доступен, ведущему не помешает сразу уточнить, насколько он доступен. Скажем, где можно добыть импульсную винтовку? В любом оружейном магазине? Или, может, только на чёрном рынке? Или в арсеналах государственных и корпоративных силовых структур?

Доступ к сверхтехнологии и предметам инопланетного происхождения для широкой публики вполне может быть закрыт. Суперы, владеющие подобными артефактами, рано или поздно обязательно попадут под прицел государственных структур и, конечно, суперзлодеев — они-то точно найдут способ применить эти уникальные вещицы ради достижения своих не самых благородных целей.

Кроме того, герои, не состоящие на службе у правительства, обязаны подчиняться законам своей страны — в первую очередь это касается запрета на владение, ношение и применение автоматического оружия. Под этот запрет, скорее всего, будет подпадать и другое оборудование «военного образца»: бластеры, взрывчатка, огнемёты и тому подобные смертоносные игрушки.

Как всегда, последнее слово здесь остаётся за ведущим. Впрочем, стоит помнить, что народные мстители, сражающиеся со злом всеми доступными методами, редко ограничивают себя рамками закона.

ЛИЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Бинокль (1 кг, $250): это оптическое устройство обеспечивает регулируемое пятисоткратное увеличение изображения, а заодно помогает определить направление и измерить расстояние до наблюдаемого объекта. Обычно такие бинокли оснащаются режимом ночного зрения или тепловидения, которые позволяют игнорировать штрафы за освещение. Такой бинокль даёт +2 к проверкам *внимания* при попытках заметить что-нибудь вдалеке.

Гарпунное ружьё (2,5 кг, $600): это устройство с пистолетной рукояткой оснащено катушкой со сверхпрочной 100-метровой нейлоновой леской, способной выдержать до 200 килограммов веса. Заканчивается леска прикреплённым к ней острым металлическим наконечником, способным глубоко вонзиться даже в камень, а сама леска может прочно зафиксироваться, обмотавшись вокруг какого-нибудь выступа. Убедившись, что наконечник надёжно зафиксирован, владелец включает небольшой, но мощный моторчик, который, сматывая леску, поднимает владельца или груз, закреплённый с другой стороны.

Дистанция выстрела из гарпунного ружья равна 10/20/40, но предельная дистанция (см. «Предельная дистанция» далее) ограничена длиной лески (100 метров). Моторчик сматывает её со скоростью 10 клеток за раунд.

Изолирующий дыхательный аппарат (ИДА) (0,5 кг, $250): герметичная маска, оснащённая двухчасовым запасом воздуха. Кроме того, встроенный фильтр способен очищать вдыхаемый воздух от вредных примесей, давая +2 к проверкам *стойкости* против их воздействия.

Коммуникатор (0,03 кг, $100): портативное средство связи с голосовой активацией, которое можно вставить в ухо, закрепить на горле, прицепить к воротнику или просто держать в руке. Радиус действия самого устройства — около 1,5 километров, но оно свободно может ретранслировать свой сигнал через интернет или системы сотовой, спутниковой или радиосвязи и тем самым (теоретически) обеспечивать связь с любой точкой планеты (а то и галактики).

Лазерный целеуказатель (ЛЦУ) (0,5 кг, $50): даёт +1 к проверкам *стрельбы*; не суммируется с преимуществами, полученными благодаря наличию оптического прицела.

Маскировочный костюм (2,5 кг, $600): этот лёгкий облегающий антрацитово-чёрный комбинезон обеспечивает +2 к проверкам *маскировки*.

Нейтрализующие кандалы (0,5 кг, $6000): истинный кошмар всех суперов, нейтрализующие кандалы — это обобщающее определение, под которое подпадает чрезвычайно широкий спектр самых разнообразных устройств, способных нейтрализовать суперсилы закованных в них персонажей. *Стойкость* этих кандалов равна 14.

Оптический прицел (0,5 кг, $300): оптический прицел устанавливают на снайперские винтовки и другое длинноствольное оружие. Потратив раунд на прицеливание, персонаж (помимо стандартного преимущества) получает ещё +2 к проверке *стрельбы*, если его цель находится на средней, дальней или предельной дистанции (см. «Предельная дистанция» далее). Оптические прицелы с режимом ночного видения стоят втрое дороже, зато позволяют игнорировать штрафы за плохое освещение. Переключение режимов — *свободное* действие.

Кроме того, любой оптический прицел даёт +2 к проверкам *внимания* при попытках заметить что-нибудь вдалеке.

Ракетный ранец (15 кг, $25000): компактный летательный аппарат, который крепится за спиной и позволяет владельцу вертикально взлетать и садиться, зависать в воздухе и, конечно же, летать с довольно приличной скоростью. Стандартная модель обладает *шагом* 24, *манёвренностью* 0, а для управления ею используется навык *пилотирования*. Специальное топливо для ракетных ранцев довольно дорого — часовой полёт обходится примерно в $50. Максимальный запас хода реактивного ранца — 5 часов.

Стимуляторы: широкой публике эти разномастные химические и нанотехнологические препараты обычно известны под меткими уличными прозвищами. Так, алые пилюли боевых анаболиков вполне могут называться «красной яростью», а ампулы с инъекциями ноотропных[1] нанитов — «прозрением».

Доза стимулятора увеличивает одну из *характеристик* реципиента на две *ступени* на пять минут. Эффекты нескольких стимуляторов не суммируются.

1: Ноотропы — лекарственные средства, стимулирующие умственную деятельность, активизирующие когнитивные функции, улучшающие память и увеличивающие способность к обучению

Как только эффект принятого стимулятора прекращается, персонаж немедленно проходит проверку *выносливости*. При подъёме ничего не происходит; при успехе персонаж получает один уровень *усталости*; при провале — два уровня *усталости*, после чего он должен пройти проверку *характера*. Если и эта проверка окажется неудачной, организм персонажа вырабатывает зависимость от этого стимулятора (герой получает крупную разновидность изъяна *дурная привычка*). От зависимости можно излечиться, пожертвовав *повышением* и потратив часть игрового времени на курс интенсивной терапии, психологической реабилитации и т. п.

Усталость, полученная в результате применения стимуляторов, может вызвать состояние *при смерти* и даже убить. Исчезает она сама собой со скоростью один *уровень* в час.

В большинстве игровых миров оборот стимуляторов такого класса либо является нелегальным, либо находится под строжайшим контролем государства.

Предельная дистанция

Показатели дистанции для стрелкового оружия в «Дневнике авантюриста» намеренно сокращены ради удобства сражений с применением игрового поля. Из большинства разновидностей оружия можно поразить цель, находящуюся за пределами его дальней дистанции. Правда, и задача эта не из простых.

Предприняв манёвр *прицеливания*, персонаж может пожертвовать своим преимуществом +2 к проверке *стрельбы* (и только *стрельбы* — это правило не распространяется на проверки *метания*), чтобы попытаться поразить цель на предельной для своего оружия дистанции (расстояние, которое превышает дальнюю дистанцию оружия не более чем в 4 раза) со штрафом −8 (−6, если на оружие установлен оптический прицел).

Броня

В кампании, посвящённой супергероям, доступны все виды брони, описанные в «Дневнике авантюриста», а также образцы, приведённые ниже. В высокотехнологичных игровых мирах может быть доступна и броня из книги «Savage Worlds: Научная фантастика». Значение брони от нескольких надетых доспехов не суммируется. Если не указано обратное, то используется только больший из показателей.

Бронежилет (2 кг, $200): этот жилет из лёгкого и прочного материала можно незаметно и без особых неудобств носить под обычной одеждой. Он даёт 4 пункта брони, а также отменяет до 4 пунктов ББ баллистических поражающих элементов (пуль, осколков и т. п., но не от энергетического или холодного оружия).

Боевой костюм (6 кг, $800): набор из бронежилета, комбинезона, шлема, высоких ботинок, защитных перчаток и тактической «разгрузки» с многочисленными карманами и креплениями для рюкзака и подсумков. Жилет (2,5 кг, $300) и/или шлем (1 кг, $100) при желании можно использовать отдельно. Защитное снаряжение такого уровня обеспечивает 6 пунктов брони, а также отменяет до 4 пунктов ББ баллистических поражающих элементов.

Тактический щит (2,5 кг, $150): эти лёгкие и прочные аналоги средневековых больших щитов стоят на вооружении полицейских и военизированных структур. Современные композитные материалы обеспечивают 4 пункта *брони* против дистанционных атак вместо обычных 2.

Холодное оружие

Всё холодное оружие из «Дневника авантюриста» доступно в супергеройских игровых мирах. Любое холодное оружие (например, кастет) можно оснастить одной (и только одной) из описанных ниже модификаций.

Энергоблок: для работы некоторым модификациям требуется источник энергии. Чаще всего это специальное устройство, которое подзаряжается самостоятельно буквально от чего угодно: кинетической и тепловой энергии, фоновой радиации и т. д. Однако если при проверке драки герой сталкивается с *осложнением (1)*, энергоблок перегорает, и оружие лишается источника энергии до тех пор, пока перегоревшее устройство не будет заменено (замена энергоблока — это одно действие). Сам энергоблок стоит $50 и весит 0,5 кг. Вес улучшений приведён с учётом веса энергоблока. В описании каждой модификации указано, что происходит, если энергоблок перегорает.

Модификация	Вес	Цена
Цепной клинок/виброклинок: любое клинковое оружие (мечи, ножи, топоры и т. п.) можно оснастить небольшим, но очень мощным приводом с бегущей вдоль лезвия цепью, усаженной острыми алмазными зубцами. Либо, как вариант, столь же небольшим и не менее мощным сверхвысокочастотным вибромотором. При работе оснащённое этой модификацией оружие сильно шумит, зато получает +2 к ББ, а его урон увеличивается на d6. Без энергоблока такое оружие теряет описанные преимущества.	1	$500
Энергетический клинок: клинок этого оружия — поток чистой энергии. Эта модификация даёт +4 к ББ, увеличивает урон на одну *ступень*, снимает ограничения, связанные с силой персонажа и даёт оружию свойство *тяжёлого оружия* (вдобавок ко всем уже имеющимся). Без энергоблока такое оружие становится бесполезным.	0,5	$500
Мономолекулярный клинок: режущую кромку клинкового оружия (мечей, ножей, топоров и т. п.) можно «заточить» до мономолекулярной остроты либо заменить её сверхпрочной мононитью. Эта модификация даёт +2 к урону и увеличивает ББ на 1/2 максимального значения игральной кости урона (+2 к ББ, если это d4, +4 к ББ, если d8 и т. д.). Для работы оружию с мономолекулярным клинком не требуется энергоблок.	—	$500
Силовое оружие: любое холодное оружие можно оснастить устройством, которое запасает кинетическую энергию, усиливая наносимый оружием удар. Эта модификация увеличивает урон от оружия на d6. Если при проверке *драки* персонаж с этим оружием получает подъём, дополнительный урон возрастает до d10. Без энергоблока силовое оружие теряет описанные преимущества.	0,5	$500
Шоковый разрядник: этим устройством можно оснастить любое дробящее оружие. Если атака (в том числе касанием) шоковым оружием попадает в цель, урон вычисляется как обычно. Сразу после этого жертва должна пройти проверку *выносливости*; при провале она распластывается и теряет сознание (см. *при смерти*, ДА 23). С этого момента в начале каждого следующего хода она должна проходить проверку *выносливости*, чтобы прийти в сознание. В случае успеха она приходит в себя, но остаётся в *шоке*, от которого может попытаться избавиться на следующий ход по стандартным правилам. При подъёме жертва приходит в себя, тут же выходит из *шока* и сразу может действовать как обычно. Без энергоблока оружие с шоковым разрядником теряет описанные преимущества.	0,5	$500

Стрелковое оружие

Большая часть дистанционного оружия, описанного в «Дневнике авантюриста», доступна и в типичной супергеройской кампании. Если игровой мир достаточно развит технически, то в нём вполне может встречаться оружие и из книги «Savage Worlds: Научная фантастика».

Импульсное оружие

«Импульсные бластеры» — типичное для супергеройских комиксов энергетическое оружие, которое стоит на вооружении у полиции, корпоративных служб безопасности, преступников и, конечно же, самих суперов. Любое импульсное оружие способно вести огонь «сфокусированными импульсами», нанося двойной урон (переключение между режимами — *свободное* действие), но если при проверке *стрельбы* персонаж сталкивается с *осложнением (1)*, страдают невинные жертвы (ДА98), а само оружие выходит из строя. Такое оружие следует либо починить (проверка *ремонта (–2)* и час работы), либо заменить новым. Из любого импульсного оружия можно вести огонь в режиме как смертельного, так и несмертельного урона.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена	Примечания
Пистолет	10/20/40	2d6	2	1В	24 ($20; 0,1)	—	1	$500	—
Скорострельный пистолет	10/20/40	2d6	2	авто 3	24 ($20; 0,1)	—	1	$1000	—
Винтовка	20/40/80	3d6	4	1В	24 ($30; 0,25)	d6	3	$1500	тяжёлое
Многоствольный пулемёт	20/40/80	3d6	4	авто 3	48 ($50; 0,5)	d6	6	$100K	тяжёлое, позиционное
Пушка	100/200/400	3d10	10	авто 3	24 ($500; 0,5)	d6	100	$500K	тяжёлое, позиционное

Особое оружие

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена	Примечания
Пеномёт	10/20/40	особый	—	1В	6	—	200	$2K	см. описание

Выстрел из этой трёхствольной пушки для подавления массовых беспорядков заполняет область размером с малый шаблон быстро затвердевающей пеной. Тот, кто оказывается в пределах этой области, должен пройти встречную проверку *ловкости* против навыка *стрельбы* атакующего. Если жертва проигрывает, она обездвижена (т. е. не может передвигаться и использовать навыки, связанные с *силой* и *ловкостью*). Застывшую пену можно либо растворить, опрыскав специальным средством, либо разломать, нанеся «ранение» (*стойкость* 10, только дробящий и режущий урон). Одновременное использование двух зарядов увеличивает область поражения до среднего шаблона, а трёх — до большого. Переключение между режимами — *свободное* действие.

Сетемёт	5/10/20	особый	—	1В	1	d6	5	$500	см. описание

Это оружие выстреливает лёгкой, но чрезвычайно прочной сетью. Если проверка стрельбы оказывается успешной, опутанная сетью цель не может перемещаться и получает штраф –2 ко всем проверкам *силы*, *ловкости* и связанных с ними навыков. Цель может попытаться освободиться от сети — для этого потребуется проверка *силы (–2)* или *ловкости (–2)*. Стойкость сети равна 10 (только режущий урон).

Нейтрализатор	12/24/48	особый	—	1В	4	—	2,5	$1M	см. описание

Эти излучатели стоят на вооружении военизированных формирований, в задачи которых входит борьба с суперами. При попадании из нейтрализатора супер должен пройти проверку *выносливости*; при провале он на d6 раундов лишается всех своих суперсил.

Нейрошокер	5/10/20	—	—	1В	12	—	0,5	$300	см. описание

При попадании из нейрошокера жертва должна пройти проверку *выносливости*, при провале она распластывается и теряет сознание (см. при смерти, ДА23). С этого момента в начале каждого следующего хода жертва должна проходить проверку *выносливости*, чтобы прийти в сознание. В случае успеха она приходит в себя, но остаётся в *шоке*, от которого может попытаться избавиться в следующий ход по обычным правилам. При подъёме жертва приходит в себя, тут же выходит из *шока* и сразу может действовать как обычно.

Особые боеприпасы

Полицейские структуры, супергерои и суперзлодеи имеют доступ к некоторым особым разновидностям боеприпасов.

Тип	Вес	Цена	Примечание
Мета-снаряд	×2	×20	тяжёлое оружие
Примечание: мета-снаряды — это высокотехнологичные боеприпасы, разработанные специально для борьбы с суперами и другой «крупной дичью». Природа этих боеприпасов зависит от игрового мира, но в большинстве случаев это некий сложный металлический сплав, рождённый в недрах какой-нибудь «супернаучной» лаборатории. Как бы то ни было, оружие, снаряжённое этим типом боеприпасов, считается *тяжёлым*. Мета-снарядом можно сделать любой традиционный боеприпас: от пули до арбалетного болта.			
Резиновые пули	—	—	несмертельный урон
Примечание: патроны, снаряжённые резиновыми (или «щадящими») пулями, позволяют обычному огнестрельному оружию наносить целям несмертельный урон, но ББ оружия при этом падает до 0. Ценой и весом патроны с резиновыми пулями не отличается от обычных.			

Транспортные средства

Более полный перечень современных транспортных средств можно найти в книгах «Дневник авантюриста» и «Savage Worlds: Научная фантастика».

Бронетранспортёр

Это боевое транспортное средство состоит на вооружении у армейских и суперзлодейских организаций. Экипаж БТР — механик-водитель и два бортстрелка, а в десантном отсеке имеется место ещё для 12 пассажиров.

Уск/ПС: 5/15; **стойкость:** 13+ (23/17/11); **экипаж:** 3+12; **цена:** $435K.

- 2 импульсных многоствольных пулемёта.

Примечание: амфибия, тяжёлая броня, сенсорный модуль, наклонная броня, система наведения.

Штурмовой танк

Этот тяжёлый танк состоит на вооружении у армейских и суперзлодейских организаций.

Уск/ПС: 5/10; **стойкость:** 15+ (42/28/18); **экипаж:** 3; **цена:** $2M.

- Импульсная пушка (4 запасные батареи);
- 2 импульсных многоствольных пулемёта (по 4 запасные батареи у каждого).

Примечания: тяжёлая броня, сенсорный модуль, гусеничный.

Сверхмалая подлодка

Атланты и некоторые военизированные организации используют эти проворные подводные корабли для переброски войск, диверсий на водных путях сообщения и проведения военных операций. Эта модель оснащена импульсным пулемётом для огневой поддержки десанта, торпедным аппаратом на 8 торпед и местом для механика-водителя, бортстрелка и ещё восьми пассажиров.

Уск/ПС: 5/10; **стойкость:** 11+16; **экипаж:** 2+8; **цена:** $617K.

- Импульсный многоствольный пулемёт (только в надводном положении; 4 запасные батареи);
- 16 миниторпед (дистанция 150/300/600; урон 4d10; ББ 40, тяжёлое оружие, СШ).

Примечания: тяжёлая броня, сенсорный модуль, система наведения.

Транспортная платформа

У каждой команды супергероев должно быть быстрое и манёвренное транспортное средство. Эта антигравитационная платформа — как раз то, что нужно. Она рассчитана на восьмерых супергероев и 80 м^3 груза.

Уск/ПС: 50/140; **стойкость:** 9+15; **экипаж:** 1+7; **цена:** $98K.

Примечания: антигравитационный двигатель (манёвренность 2).

Примечания к транспортным средствам

Сенсорный модуль: набор электронных сенсоров, который позволяет игнорировать штрафы за освещение и даёт +2 к проверкам *внимания* при попытке засечь цель на расстоянии до 500 метров.

Система наведения: сенсоры и вычислительные мощности транспортного средства подключаются к управлению всеми бортовыми орудиями, автоматически компенсируя часть факторов, мешающих точной стрельбе — тряску, расстояние до цели и т. д. Система позволяет игнорировать до 2 пунктов штрафа при проверках *стрельбы*. Это не касается пассажиров, пытающихся вести огонь из личного оружия.

СУПЕРСИЛЫ

В этой главе описаны десятки суперсил, которые подойдут как отважным супергероям, так и беспринципным суперзлодеям, а также всевозможные модификации, которые позволят настроить эти силы в точном соответствии со вкусами игроков и ведущего.

Цена: цена в пунктах силы указана в скобках рядом с названием суперсилы. «Уровень» означает, что суперсилу можно приобрести несколько раз. Так, если вы приобретаете *суперхарактеристику (выносливость)* пять раз, значит, у вашего героя будет *суперхарактеристика (выносливость)* 5-го уровня.

Проявления: примеры источников и внешних проявлений действия суперсил. Большая их часть не имеет игромеханического эффекта, но, скажем, суперсила с «огненным» проявлением вполне может поджечь что-нибудь легковоспламеняемое (ДА142). В определённых ситуациях могут сыграть роль и некоторые другие виды проявлений — все эти нюансы остаются целиком на усмотрение ведущего.

Модификации: отрицательные модификации (например, требует активации) снижают стоимость и эффективность суперсилы и действуют каждый раз, как герой её использует. Помните — цена суперсилы не может быть ниже 1 *пункта силы*, вне зависимости от количества отрицательных модификаций.

Положительные модификации, напротив, улучшают суперсилу, делая её более полезной и гибкой в применении. Обратите внимание, что, активируя свои суперсилы, супер может выбирать, использовать ли её положительные модификации, и если да, то какие именно.

АКТИВАЦИЯ

Пассивные суперсилы в большинстве случаев не требуют активации — они действуют постоянно. В случае с активными суперсилами, например, с *супервыстрелом*, может потребоваться проверка *стрельбы* или *метания*, подъём при которой, как обычно, позволяет нанести цели дополнительный урон. При желании за один ход персонажи могут использовать несколько суперсил по правилам нескольких действий за раунд (ДА19).

Атака касанием: любая суперсила, которая активируется в результате успешной атаки касанием, активируется и безоружной атакой, и суперударом, и атакой холодным оружием (если суперсила «встроена» в это оружие при помощи модификации устройство).

Сначала подсчитывается и наносится урон, и только потом применяются эффекты суперсилы. Если суперсила должна срабатывать только в результате *суперудара*, используйте модификацию *сопряжение*.

Для того чтобы такая суперсила действовала на расстоянии, используйте модификацию снаряд или дистанционное касание.

Общие модификации

У большинства суперсил есть индивидуальные модификации, которые расширяют или сужают их эффективность и/или область применения в обмен на более высокую или более низкую цену в пунктах силы, но существует несколько модификаций, подходящих почти ко всем суперсилам.

Обратите внимание, что эти модификации можно свободно сочетать. Так, *шок* может быть сопряжён с *супервыстрелом* из высокотехнологичного пистолета (устройство).

Цена суперсилы не может быть ниже 1 *пункта силы*, вне зависимости от количества отрицательных модификаций.

Дистанционное касание (+2)

Эту модификацию можно применять к любой суперсиле, которая активируется в результате успешной атаки касанием. Суперсилу с этой модификацией персонаж может применить к любой цели в радиусе 12 клеток.

Если проявление суперсилы подразумевает прямое воздействие на цель какой-нибудь энергии или материи (вырывающиеся из-под земли цепкие руки, вихрь вопящих душ, туча ядовитых насекомых и т. п.), то вместо атаки касанием персонаж должен будет пройти обычную проверку драки.

Если же проявление суперсилы подразумевает, что во врага придётся чем-нибудь швырнуть, плюнуть или выстрелить (например, гранатой, ядом или лучами из глаз), то вместо атаки касанием персонаж должен будет пройти проверку *стрельбы* или *метания*.

Ограничение (–1/–2)

Некоторые суперсилы работают только в особых ситуациях и/или действуют только на определённый тип целей. Модификация –1 применяется, только если ограничение не очень сильное (например, управление животными, действующее только на млекопитающих). Модификация –2 используется, если ограничение достаточно серьёзное (например, если то же управление животными действует только на водных обитателей).

Ограничение может налагать и суперсила, нейтрализующая работу других суперсил. Так, если, скажем, персонаж не может пользоваться преимуществами брони во время полёта, значит, на полёт действует мелкое ограничение (–1). Ну а если во время полёта персонаж не может пользоваться ни одной из своих суперсил, то (в зависимости от их количества) это ограничение вполне можно считать крупным (–2).

Также следует принимать во внимание особенности игрового мира. Если, к примеру, атака героя не действует на персонажей в зелёной одежде, то обычно это можно считать мелким ограничением, но если в зелёном щеголяют главные злодеи кампании, их подручные и приспешники, то это ограничение уже можно считать крупным.

Переключение (+2)

Эта модификация позволяет персонажу переключаться между различными суперсилами или даже целыми наборами суперсил.

Для этого необходимо создать все нужные силы по отдельности. Самая дорогая суперсила становится основной. Добавьте к её цене два *пункта силы* за каждую из суперсил (или наборов суперсил), на которую она будет переключаться.

Цена любой альтернативной суперсилы (или набора суперсил) не должна превышать цены основной суперсилы без учёта стоимости самого переключения. Пункты силы, «заплаченные» за альтернативные суперсилы, не тратятся и не вычитаются из общего количества *пунктов силы* персонажа; каждая альтернативная суперсила — это лишь дополнительный вариант применения пунктов силы, уже потраченных на основную суперсилу.

Переключение между основной и альтернативной суперсилой (или набором суперсил) — *свободное действие*, но совершать его можно не чаще одного раза за раунд.

К переключаемым суперсилам нельзя применять модификацию требует активации, а модификация подготовка может применяться только к основной суперсиле.

> ***Пример:*** *основной супервыстрел Псиклопа стоит 8 пунктов силы и наносит 5d6 урона. За 2 пункта силы он покупает для него модификацию переключение, получая возможность создать альтернативную суперсилу не дороже 8 пунктов силы — при необходимости он сможет переключаться с одной суперсилы на другую в качестве свободного действия. На 8 пунктов силы он решает создать бронебойную разновидность того же самого супервыстрела: ББ 8, урон 3d6. Однако на покупку этой суперсилы он не тратит ни одного пункта силы — модификация переключение просто позволяет иначе использовать пункты силы, которые он уже потратил на покупку своего основного супервыстрела.*

Пример: *Археолог черпает свои суперсилы из древних артефактов. У неё есть Стрела Артемиды, Молот Тора и Анх Изиды.*

Молот дарует ей суперудар стоимостью 10 пунктов силы. Археолог делает её своей основной суперсилой и прибавляет к цене суперудара ещё 4 пункта силы за две модификации переключение — суперсилы Стрелы и Анха становятся альтернативными.

После этого Археолог создаёт супервыстрел для Стрелы Артемиды стоимостью 10 пунктов и исцеление для Анха Изиды, также стоимостью 10 пунктов силы.

Теперь она может каждый раунд переключаться между этими суперсилами в качестве свободного действия (вероятно, в виде короткой молитвы богам-покровителям, которым принадлежали эти реликвии).

Археолог — четырёхцветный супергерой (см. уровень кампании, стр. 5), так что у неё в общей сложности 45 пунктов силы, но эти три суперсилы обошлись ей всего в 14 (предел её могущества равен 15, так что здесь тоже всё в порядке). Конечно, она не может пользоваться этими суперсилами одновременно, но зато у неё в запасе ещё целый 31 пункт силы!

Подготовка (–1)

Прежде чем воспользоваться суперсилой с этой модификацией, персонаж должен потратить действие на подготовку — в течение этого хода он может совершать только *свободные действия*. Если суперсила обычно всегда активна, то подготовку следует использовать вместе с модификацией требует активации.

После подготовки персонаж может использовать суперсилу до тех пор, пока не решит её «выключить» — снять костюм, успокоиться, превратиться обратно в человека и т. п.

Если все суперсилы персонажа обладают модификацией подготовка, то вместо него следует использовать изъян *вступление* (см. стр. 6).

Снаряд (+1)

Эту модификацию можно применять к любой суперсиле, которая активируется в результате успешной атаки касанием.

Модификация снаряд привязывает выбранную силу к одному из *супервыстрелов* персонажа. При успешном попадании в цель супервыстрел не наносит свой обычный урон — вместо него срабатывает эффект «снаряда».

Например, в арсенале Разящей Стрелы есть ловчие стрелы; это суперсила *опутывание* — снаряд, привязанный к её супервыстрелу из лука. Когда она выпускает ловчую стрелу и попадает в цель, вместо того, чтобы нанести урон, она применяет эффект опутывания.

Помните, что применение суперсилы-снаряда всегда надлежит объявлять до проверки атаки. В противном случае супервыстрел просто наносит свой обычный урон.

Сопряжение (–1/–2)

Сопряжённая суперсила срабатывает в момент активации другой, «основной» суперсилы.

Модификация –1 применяется, если для срабатывания сопряжённой суперсилы просто требуется активация основной. Так, скажем, если *стойкость* сопряжена с аморфным состоянием, то персонаж не получит преимуществ стойкости, не активировав предварительно аморфное состояние.

Модификация –2 применяется, если для срабатывания *сопряжённой* суперсилы требуется успешная активация основной. Так, скажем, суперзлодей сможет обрести *стойкость*, лишь если успешно применит *разлагающее касание*.

Если основная сила деактивирована или нейтрализована, все сопряжённые с ней суперсилы также перестают действовать. Постоянные способности, например, *вечная молодость*, не могут быть *сопряжены* с другими суперсилами.

Требует активации (–1)

Пассивные суперсилы вроде брони или поглощения обычно считаются естественным состоянием персонажа и действуют постоянно. Если же применяется эта модификация, то сила по умолчанию считается неактивной, и персонаж должен сначала активировать её (*свободное действие*) — застигнутый врасплох персонаж может оказаться в очень неприятной ситуации.

Эта модификация не действует на активные суперсилы вроде *полёта* или *суперудара* — эти суперсилы и без того требуют активации, и неважно, нужна для этого проверка или же нет. Кроме того, он не совместим с индивидуальными модификациями, которые делают суперсилы перманентно активными (например, постоянное, неконтролируемое, великан и т. п.).

Активированная суперсила продолжает действовать до тех пор, пока персонаж не решит её деактивировать. Суперсила деактивируется автоматически, если персонаж оказывается при смерти, теряет сознание или как-либо ещё утрачивает способность осознанно поддерживать её в активном состоянии.

Устройство (–1/–2)

Модификация –1 применяется, если источником суперсилы служит предмет, который относительно непросто снять: доспехи, маска, шлем, заколдованные браслеты и т. п.

Модификация –2 применяется, если источником силы служит предмет, который можно легко уронить или выбить из рук: оружие, щит, волшебный посох и т. п.

Обратите внимание: одно и то же устройство не может служить источником основной суперсилы и суперсил, связанных с ней при помощи модификаций *снаряд* и *сопряжение* — по умолчанию подразумевается, что они и так заключены в один предмет. Однако при желании игрок может выбрать в качестве источника связанных суперсил отдельные части «основного» устройства, утрата которых не лишит героя основной суперсилы (например, ракетные двигатели бронированного суперкостюма или различные типы боеприпасов для одной суперпушки).

Если не сказано обратное, суперсила, заключённая в предмет, не работает, если этот предмет попадает в чужие руки — вне зависимости от типа и природы этого предмета.

Типы материи и энергии

Приобретая суперсилу вроде управления материей или энергией, персонаж должен сразу определиться, с каким именно типом материи или энергии она будет связана. Типы эти перечислены ниже, но игроки и ведущие, конечно, могут изменять и добавлять новые по своему усмотрению.

Энергии: ветер, звук, кинетическая энергия, магнетизм, огонь/жар, псионика, радиация, свет, тьма, холод, электричество.

Материя: биоматерия (плоть людей или животных), вода, воздух, земля/камень, металлы, растения, «твёрдый свет».

Проявления и особые приёмы

В отличие от *аспектов* (ДА140), проявления суперсил не обладают особыми игромеханическими эффектами. Это сделано для того, чтобы предоставить игрокам больше свободы при применении *особых приёмов*, описанных на стр. 12. Теперь игроку нужно просто описать особый приём в соответствии с проявлением своей суперсилы, а не вспоминать лихорадочно «как же, чёрт возьми, работает радиация».

Так, управляя тучей насекомых при помощи *управления материей (биоматерия)*, персонаж может отвлечь противника (*ослабление защиты*), вывести его из себя (*понижение параметра (смекалка)*), заставить его упустить удобный для атаки момент (*задержка*) или «выкурить» его из укрытия, подставив под удар союзника (*облегчение попадания*). Согласись — это куда удобнее, чем ограничивать себя, наделяя каждую суперсилу жёстким, заранее определённым эффектом.

В некоторых ситуациях разные особые приёмы вообще можно сопровождать одним и тем же описанием. Скажем, «холодная» суперсила превращает пол под ногами персонажа в скользкий лёд. Он в любом случае будет скользить, пытаясь сохранить равновесие, но таким образом можно описать практически любой из особых приёмов: *понижение параметра (ловкость)*, *замедление*, *задержку* или *облегчение попадания*.

Суперсилы

Аморфное состояние (3)

Проявления: *тело, целиком состоящее из определённой материи или энергии, эластичность, тягучесть.*

Персонаж обладает аморфным и легко изменяемым телом, состоящим из определённого типа материи или энергии (см. врезку *Типы материи и энергии* на стр. 24). Это его нормальное, постоянное состояние. Если вы желаете, чтобы персонаж был человеком, способным переходить в аморфное состояние, используйте модификацию требует активации.

Персонаж может растягивать и сжимать своё тело, принимая форму шара, куба и других несложных геометрических фигур, и/или увеличивая и уменьшая свой фактический размер (не более чем на три *ступени*). Обратите внимание, что при этом изменяется только размер персонажа, но не его масса, так что *стойкость* не меняется.

У персонажей, пребывающих в аморфном состоянии, нет жизненно важных органов (как вариант — они очень прочны, хорошо защищены или равномерно рассредоточены по всему телу). Так или иначе, прицельные атаки, направленные на них, бессмысленны. Кроме того, аморфные персонажи получают лишь половину урона от столкновений с препятствиями и падения с большой высоты, а полученные в результате подобных случаях *ранения* способны довести их до состояния *при смерти*, но не убить.

Модификации:

- **Восполнение (+3):** если персонаж контактирует с крупным, стабильным и неодушевлённым скоплением той же энергии или материи, из которой состоит его собственное тело, он может в качестве действия пройти проверку *выносливости*. При успехе персонаж исцеляет одно из имеющихся у него *ранений*, а при подъёме — два.
- **Дальность (+1/уровень):** супер способен удлинять свои конечности. Дальность его атак в ближнем бою возрастает на одну клетку за каждый уровень этой модификации.
- **Захват (+1):** персонаж, может буквально оплести противника своими гибкими конечностями (+2 к попыткам захвата).
- **Просачивание (+1):** тело персонажа может расплющиваться, течь и просачиваться сквозь мельчайшие отверстия, пробоины и щели. Сколько именно времени ему на это понадобится — решает ведущий, которому следует принять во внимание как диаметр отверстия, так и материал, из которого состоит тело персонажа.

Бесстрашие (2)

Проявления: *машина, непрошибаемое хладнокровие, сорвиголова.*

Персонаж полностью невосприимчив к страху и запугиванию.

Броня (1/уровень)

Проявления: *бронированный костюм, металлическая кожа, роговой панцирь, силовые доспехи.*

Персонаж получает по два пункта *брони* за каждый уровень этой суперсилы вплоть до максимума в 20 пунктов (10-й уровень). Источником этой защиты может быть что угодно от волшебства до высокотехнологичных доспехов.

Броня равномерно покрывает всё тело персонажа и одинаково хорошо защищает от любых атак, в том числе от атак по площади. Эта броня не складывается с бронёй, полученной из любого другого источника — неважно, будет то примитивная кольчуга или современный кевларовый бронежилет, в любом случае используется только самое высокое значение.

Модификации:

- **Крепкий (+3):** персонаж настолько суров, что нужно сильно постараться, чтобы нанести ему хоть сколько-нибудь серьёзный урон. Даже находясь в шоке, он не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно.
- **Тяжёлая броня (+4):** броня, которую персонаж получает благодаря этой суперсиле, считается тяжёлой. Пробить её под силу только тяжёлому оружию.
- **Частичная защита (–1/–2):** броня покрывает тело персонажа только частично. Если применяется модификация –1, то речь идёт о едва заметных слабых местах вроде смотровой щели или зазора между бронепластинами — чтобы обойти защиту, понадобится *прицельная атака (–6)*. Если же применяется модификация –2, то броня защищает только торс персонажа — чтобы обойти защиту, понадобится *прицельная атака (–2)*. Кроме того, броня с частичной защитой неэффективна против *атак по площади*.

Вечная молодость (1)

На персонажа не действует ни сам процесс старения организма, ни суперсилы и иные эффекты, его ускоряющие.

Модификации:

- **Многолетний опыт (+1):** персонаж уже прожил довольно долгую жизнь. Накопленный опыт обеспечивает ему +2 к большинству проверок *общедоступных знаний*. Дополнительные пункты *навыков* также будут уместны, но это не обязательно.

Вихрь (2)

Проявления: *бешено вращающийся вихрь, полтергейст.*

Персонаж может создать небольшой подвижный вихрь, способный сбивать противников с ног. *Вихрь* занимает область размером со средний шаблон. Его эпицентр должен оставаться в пределах 24 клеток от управляющего им персонажа, иначе вихрь немедленно утихнет и растает в воздухе. Персонаж может перемещать вихрь с *шагом*, равным значению *характера*.

Управление вихрем — это действие. Процесс создания вихря занимает один раунд (два, если дело происходит в помещении), в течение которого персонаж не может совершать никаких других действий.

Каждый, кто оказывается на пути у вихря, должен пройти проверку силы, при провале ветер валит жертву на землю, и она оказывается распластана. Если при проверке силы жертва сталкивается с *осложнением (1)*, она также оказывается в *шоке*.

Модификации:

- **Большой шаблон (+2):** вихрь занимает область размером с большой шаблон.
- **Смерч (+2):** эта разновидность вихря гораздо сильнее обычного. На проверки силы при контакте с ним налагается штраф –2, а при провале жертву приподнимает над землёй и швыряет на d10 клеток; чтобы определить, в какую сторону, представьте, что существо стоит на циферблате лицом на 12 часов, и бросьте d12. Распластавшись, жертва получает 2d6 урона (+d6, если она не долетела до цели, врезавшись в полёте во что-нибудь твёрдое).

Водный (2)

Проявления: *потомок атлантов, амфибия, герметичный костюм, хитроумные устройства.*

Персонаж прекрасно плавает (+2 к проверкам плавания) и может спокойно дышать под водой. Пока супер находится в воде, его *шаг* равен значению навыка *плавания*, и ему не нужно проходить проверку *плавания*, чтобы не утонуть.

Восприятие (3)

Проявления: *радар, сонар, дзен-практики.*

Персонаж игнорирует любые штрафы за плохую видимость: за темноту, туман, невидимость и т. п. Штрафы за укрытие работают, только если цель прячется за какой-нибудь сплошной преградой.

Модификации:

- **Круговое восприятие (+2):** персонаж получает способность контролировать пространство вокруг себя — теперь атакующие его противники не получают преимуществ при объединении сил.

Вселение (8)

Проявления: *призраки, обмен душами.*

Эта устрашающая способность позволяет персонажу изгнать душу своей жертвы из её тела, а затем занять освободившееся место.

Чтобы проделать подобный фокус, персонаж должен пройти встречную проверку характера против характера жертвы, находящейся от него не далее, чем в 24 клетках. В случае успеха персонаж получает возможность совершить одно действие, находясь в теле своей жертвы. При подъёме он может оставаться в теле жертвы до тех пор, пока продолжает поддерживать концентрацию (штраф –1 на все остальные действия). Как только персонаж вселяется в свою жертву, расстояние между ними перестаёт влиять на работу суперсилы — жертва под его управлением может отправиться хоть на противоположный конец галактики.

Тело самого персонажа при этом переходит в «растительное» состояние — лучше всего оставить его в каком-нибудь безопасном месте на попечении союзников.

Каждый раз, как тело, в котором находится персонаж, оказывается в *шоке* или получает *ранение*, душа жертвы проходит встречную проверку *характера* против характера супера и, если жертва побеждает, она изгоняет захватчика и возвращает контроль над своим телом. Если же ранение получает тело захватчика, его душа немедленно покидает чужое тело и возвращается обратно в своё.

Обратите внимание, что жертва вселения всё время находится в сознании и прекрасно осознает всё происходящее. Естественно, никто не мешает персонажу изменить эти воспоминания при помощи суперсилы *управления разумом*.

Модификации:

- **Доступ к воспоминаниям (+2):** персонаж получает доступ ко всем воспоминаниям жертвы.

Гроза (3)

Проявления: *гром и молния.*

Персонаж способен призывать и усмирять бури при помощи мысли. После активации этой суперсилы над головой персонажа начинают сгущаться тучи, и через d6 раундов в небе над ним разражается полноценная гроза с дождём, громом и молниями. Если гроза уже бушует, то при помощи этой суперсилы её можно усмирить за те же d6 раундов.

Гроза работает только под открытым небом. Призванный персонажем атмосферный фронт представляет собой бурлящий облачный котёл диаметром в 16 километров. В местности, для которой подобные погодные явления нетипичны (например, в пустыне), призыв грозы требует *проверки характера (–4),* и проводить его там можно не чаще раза в неделю.

Сопровождающий любую грозу дождь снижает видимость до 24 клеток и (в подавляющем большинстве случаев) за d10 раундов гасит любой открытый огонь естественного происхождения (это не касается пламени, созданного при помощи суперсил). Обратите внимание, что огнеопасные материалы, даже погаснув, от атак огнём могут загореться вновь (ДА140).

Пока идёт гроза, персонажи получают штраф –1 к большинству действий из-за скользкой грязи, шума дождя и т. д. Ведущий решает, какие проверки облагаются этим штрафом. Однако на поединки воли, проверки на прочность и другие «пассивные» проверки обычно не влияет даже самая суровая гроза.

Модификации:

- **Ливень (+1):** гроза сопровождается сильнейшим ливнем. Видимость снижается до 12 клеток, всё вокруг покрывают глубокие лужи, а почва мгновенно превращается в скользкую жирную грязь. Каждый, кто захочет пробежаться по такой грязи, должен успешно пройти проверку *ловкости* — в противном случае он распластается и окажется в шоке.
- **Порыв (+1):** один раз за раунд персонаж может пройти проверку *характера*, чтобы сконцентрировать всю ярость разверзшейся грозы в едином коротком порыве. В случае успеха персонаж кладёт большой шаблон в любую точку в радиусе 24 клеток. Каждый, кто оказывается в пределах этого шаблона, должен успешно пройти проверку *силы* — в противном случае он распластается и окажется в *шоке*.
- **Удар молнии (+3):** во время грозы персонаж может низвергать молнии на головы своих врагов. Для этого он должен выбрать цель и пройти проверку *характера* (она считается проверкой атаки). Суперсилы, черты и другие особенности, влияющие на проверки дистанционных атак, влияют и на эту проверку *характера*. Молния считается *тяжёлым оружием,* а урон от её попадания равен 3d10. На удар молнии не действует модификатор дистанции — главное, чтобы цель находилась в пределах прямой видимости «громовержца».

Двойники (3/уровень)

Проявления: *двойники из параллельных измерений, гомункулы, иллюзии, будущие «я».*

Персонаж, обладающий этой суперсилой, в качестве действия может создавать собственные копии. Каждый уровень этой суперсилы позволяет создать одного «клона». Созданные двойники не могут пользоваться ни суперсилой *двойники,* ни любой другой суперсилой, позволяющей воспроизвести её эффект: ни имитацией, ни изобретениями, ни суперколдовством. Все двойники — *статисты,* безоговорочно преданные своему создателю.

Обратите внимание, что все двойники хоть чем-то, да отличаются от оригинала. Возможно, они не потеют, не отбрасывают тени или обладают каким-нибудь ещё малозаметным «дефектом». Персонаж, который успешно пройдёт проверку *внимания (–2),* сумеет определить, дубль перед ним или живой человек. Впрочем, даже в случае успеха с одним дублем наблюдатель не будет знать, кто из оставшихся «близнецов» является копией, а кто оригиналом.

Создатель дублей может заставить их исчезнуть по собственному желанию. Кроме того, двойники

исчезают, как только «оригинал» теряет сознание или оказывается *при смерти.*

Модификации:

- **Неразличимость (+1):** двойники этого персонажа чрезвычайно похожи на оригинал. Чтобы определить истинную природу такого «клона», нужно пройти проверку *внимания (–4).*
- **Переселение (+2):** если оригинал погибает, пока жив хотя бы один из его дублей, этот дубль сам становится «оригиналом» — *дикой картой*, на d6 дней лишённым возможности пользоваться суперсилой *двойники.*

Детонация (2/уровень)

Проявления: *бомбы, накопление энергии, тело из радиоактивного материала,.*

Персонаж получает необыкновенную способность взрываться по собственному желанию! Сам он при этом не получает никаких повреждений, а его тело либо остаётся невредимым, либо мгновенно восстанавливается сразу после детонации.

Чтобы взорваться, персонажу сначала необходимо «прийти в боевую готовность» — на протяжении одного раунда он должен стоять неподвижно и не совершать никаких других действий. В начале своего следующего хода он детонирует; взрыв размером со средний шаблон наносит 2d8 урона и ещё d8 за каждый следующий уровень этой суперсилы (максимально возможный урон — 6d8).

Модификации:

- **Большой шаблон (+1):** при взрыве вместо среднего шаблона используется большой.
- **Тяжёлое оружие (+1):** атака считается *тяжёлым оружием.*
- **Усталость (–2):** после детонации персонаж получает один уровень *усталости*, которая может довести до состояния *при смерти,* но не убить. Полученная таким образом усталость проходит сама собой четыре часа спустя после получения.

Дополнительные действия (3/уровень)

Проявления: *сверхчеловеческая скорость, приток адреналина, сверхразвитое аналитическое мышление, управление временем.*

Эта суперсила позволяет персонажу в свой ход совершить одно дополнительное действие без штрафов за несколько действий. Так, персонаж с этой суперсилой 1-го уровня может совершить за один ход либо два действия без штрафа за несколько действий, либо три действия, но уже со штрафом –2 к каждому из них. Помните, однако, что это правило не касается движения — для этой цели имеется суперсила *скорость.*

Персонаж может обладать несколькими уровнями этой суперсилы, но именно ведущий решает, как именно он может их использовать. Так, если дополнительные действия персонажа связаны с какими-нибудь устройствами, скорость их работы вполне может уступать «скорости работы» персонажа (впрочем, и эту проблему можно обойти, если вместо одного устройства использовать несколько таких же). Так, количество выстрелов за раунд, которое персонаж с этой суперсилой может произвести из одного экземпляра оружия, в большинстве случаев по чисто техническим причинам не может быть больше обычного более чем в два раза — вне зависимости от уровня дополнительных действий. Холодное оружие и большая часть суперсил, с другой стороны, не имеет подобных ограничений.

Модификации:

- **Быстрые действия (+2):** персонаж получает возможность быстро справляться с длительными задачами. Когда этот персонаж берётся за дело, любое конкретное действие, для выполнения которого обычно требуется несколько раундов, требует лишь одного действия; минуты сокращаются до раундов, а часы — до минут. На обычные и *свободные действия* эффект этой модификации не распространяется, как, впрочем, и на действия, требующие согласованного участия других персонажей (если, конечно, у этих персонажей нет такой же модификации).

Дополнительные конечности (3/уровень)

Проявления: *щупальца, хвост, кибернетические руки.*

У персонажа имеется дополнительная хватательная конечность, благодаря которой он может совершать одно дополнительное физическое действие без штрафов за несколько действий в раунд и работу второй рукой. Кроме того, при помощи дополнительных конечностей персонаж может совершать какое-нибудь длительное действие (например, захват противника), оставляя «основные конечности» свободными для выполнения других задач.

Каждый уровень этой суперсилы наделяет персонажа одной дополнительной конечностью (и, соответственно, обеспечивает его одним дополнительным действием).

Модификации:

- **Дальность (+1):** за каждый пункт силы, вложенный в эту модификацию, дополнительные конечности персонажа получают +1 к дальности.

Дурной глаз (2)

Проявления: *ведьмы, родовое проклятие, чёрная кошка.*

Противников этого персонажа преследуют самые разнообразные неудачи, осечки, поломки и тому подобные досадные неприятности.

С любым существом, предпринимающим действие, направленное против этого персонажа (что угодно от атаки до *поединка воли*), в случае *осложнения (1)* происходит неприятность. Оружие заклинивает, враг поскальзывается и падает, злодейская суперсила не срабатывает и т. п. Все детали остаются на откуп ведущему, но последствия этой неприятности должны как минимум вынудить противника пропустить ход.

Модификации:

- **Проклятие (+2):** неприятности происходят с противниками в случае *осложнения (1, 2)*.

Заражение (3)

Проявления: *болезнетворное касание, тучи мух, пагубная аура.*

В результате успешной атаки касанием персонаж может попытаться заразить противника колдовским (или генетически улучшенным) быстротекущим заболеванием. Герметичный костюм (в отличие от обычной одежды) обеспечивает полную невосприимчивость к заразной атаке касанием.

Если атака персонажа оказывается удачной, цель проходит проверку *выносливости*. При провале жертва заболевает (см. далее). В начале своего следующего хода она должна пройти ещё одну проверку *выносливости*. При подъёме болезнь исчезает, и до конца сцены цель получает невосприимчивость к заражению от этого конкретного персонажа. При успехе в этом раунде болезнь не прогрессирует, но и никуда не исчезает — на следующий ход цель вновь должна пройти эту проверку. При провале цель получает один уровень *усталости*.

Полученная в результате заражения усталость может не только довести до состояния *при смерти*, но и убить. Как только с болезнью будет покончено, накопленная в результате неё *усталость* начнёт исчезать со скоростью один уровень в сутки (вдвое быстрее, если пострадавшему оказывается медицинский уход).

Модификации:

- **Инфекционное (+2):** любая цель, подхватившая заболевание, сама становится его разносчиком. Персонаж, который касается заражённого, не предприняв должных мер предосторожности, должен пройти проверку *выносливости* — при провале он также подхватывает болезнь и становится её разносчиком.
- **Неконтролируемое (–1):** персонаж не может «деактивировать» свою суперсилу. Если он не хочет случайно заразить своих друзей, ему придётся круглосуточно носить герметичный костюм. При общении с теми, кто знает о его «заразной» природе, персонаж получает штраф –2 к *харизме*.
- **Усиленное (+1):** проверка выносливости при сопротивлении заражению осуществляется со штрафом –2.

Защита (1/уровень)

Проявления: *когти, волшебные щиты, мгновенная реакция, «шестое чувство».*

Персонаж получает +1 к защите за каждый уровень этой суперсилы вплоть до максимума в +10 пунктов. Помните, что это преимущество не суммируется с аналогичными эффектами от других суперсил (в подобной ситуации всегда используется только лучший из действующих показателей).

Модификации:

- **Защитник (+1/+2):** если используется модификация +1, то супер в качестве свободного действия может использовать защиту не на себя, а применить к любому из персонажей, находящегося на соседней с ним клетке. Если используется модификация +2, то в качестве *свободного действия* супер может свободно распределять имеющиеся у него уровни защиты между собой и персонажами, находящимися на соседних с ним клетках.
- **Отбивание (+4):** если персонаж, имея в руках холодное оружие, щит или другой сплошной и твёрдый предмет, становится целью дистанционной атаки, то за счёт своего следующего действия (или состояния наготове) он может отразить эту атаку при помощи своей защиты. Отбивание — это проверка *ловкости*. Если персонаж отбивает метательное оружие или снаряд, выпущенный из примитивного дистанционного оружия (например, из лука или арбалета), то эта проверка осуществляется без штрафа. Если это одиночный снаряд, пущенный в героя при помощи суперсилы или современного оружия (например, огнестрельного или энергетического), то проверка осуществляется со штрафом –2. Если же речь идёт о длинной очереди, короткой очереди или двойном выстреле, то штраф возрастает до –4. Атаку по площади отбить нельзя. В случае успеха герой удачно отбивает нацеленную в него атаку, и та просто «уходит в молоко». Однако при подъёме персонаж получает возможность перенаправить эту атаку в любую цель в радиусе 12 клеток по своему выбору. При попадании эта атака нано-

сит свой обычный урон (без учёта подъёмов, полученных при изначальной проверке атаки).

Землетрясение (2)

Проявления: *подземные толчки, звуковые вибрации, высокотехнологичные ударные механизмы.*

Землетрясение позволяет персонажу расколоть землю прямо под ногами у противника, ошеломив его и лишив возможности двигаться. Созданная им неглубокая (около полуметра) трещина пролегает по прямой на расстояние в 12 клеток в выбранном игроком направлении. Каждый, кого она задевает, должен пройти проверку *ловкости*. При провале цель в шоке и соскальзывает в трещину, лишаясь возможности перемещаться до тех пор, пока не выйдет из *шока*.

Модификации:

- **Глубокий разлом (+3):** глубина трещины увеличивается до 5 клеток (10 метров). Тот, кто проваливает проверку *ловкости*, вдобавок падает на самое её дно, получая 3d6+3 урона.
- **Подземный толчок (+3):** персонаж способен вызвать локальное землетрясение в области размером с большой шаблон, центр которого может находиться в любой точке в радиусе 24 клеток от персонажа. Каждый, кто оказывается в пределах большого шаблона, должен пройти проверку *ловкости*. При провале цель оказывается в *шоке*. Обычные здания, находящиеся в зоне землетрясения, как правило, получают сильнейшие повреждения. Если же здание укреплено и/или построено с расчётом на высокую сейсмическую активность, то разрушения, конечно, будут куда менее значительными. Впрочем, нескольких минут интенсивных подземных толчков хватит, чтобы обрушить даже самое крепкое строение.
- **Тектонический сдвиг (+1):** если суперсила с этой модификацией используется в области высокой сейсмической активности (например, на стыке тектонических плит), последствия могут быть поистине катастрофическими. Когда происходит нечто подобное (но не чаще одного раза за игровую неделю), бросьте d6. Если выпадает «6», происходит самое настоящее, ничем и никем не контролируемое землетрясение; всё зависит от сейсмической обстановки в регионе, но обычно сила этого землетрясения достигает d4+3 баллов по шкале Рихтера, а ударная волна распространяется на расстояние до 3d12×10 километров от эпицентра.

Изобретения (2/уровень)

Проявления: *гений, инженерное образование.*

Эта впечатляющая суперсила позволяет персонажу создавать уникальные устройства, способные имитировать эффект любой описанной в книге суперсилы. Суперсила *изобретения* доступна только персонажам, обладающим *смекалкой*, *ремонтом* и *знанием (инженерное дело)* на уровне d10+.

Конструируя своё изобретение, персонаж может выбрать любую суперсилу с любой уместной модификацией за исключением модификации *устройство* — она используется по умолчанию и не влияет на конечную цену суперсилы.

Конечная цена имитируемой суперсилы не может превышать уровня изобретений персонажа. При желании изобретатель может собрать несколько устройств — главное, чтобы суммарная цена имитируемых ими суперсил также не превышала уровня его изобретений. Например, персонаж с изобретениями 10-го уровня может собрать два устройства по 4 *пункта силы* каждое, и у него ещё останется возможность собрать устройство ценой в 2 *пункта силы*.

Сборка изобретения занимает десять минут на каждый вложенный в него *пункт силы*. Персонаж может свободно пользоваться собранным устройством как обычным предметом снаряжения, пока не захочет разобрать его «на запчасти» (и пустить вложенные в него пункты силы на новое изобретение).

Собранные устройства изобретатель может передавать другим персонажам, но, поскольку принцип работы своих творений понимает только сам творец, посторонние «пользователи» получают штраф –2 к проверкам соответствующих параметров при попытках применить эти устройства по назначению.

Модификации:

- **Перенастройка (+3):** эта модификация позволяет персонажу по мере необходимости практически мгновенно перестраивать свои изобретения. В качестве действия изобретатель может пройти проверку *ремонта*, чтобы «удешевить» или полностью разобрать одно или несколько устройств и вложить освободившиеся *пункты силы* в одно (и только одно) новое устройство. На эту проверку налагается штраф –1 за каждый вкладываемый в новое устройство *пункт силы*. При провале персонаж не только не получает новое изобретение, но и приводит в негодность те, что были задействованы во время перенастройки. Если при проверке ремонта персонаж сталкивается с *осложнением (1)*, он оказывается в *шоке* (получает удар током, обжигается перегретым паром и т. п.).

Иллюзии (2/уровень)

Проявления: *колдовство, внушение, голограммы.*

Эта суперсила позволяет персонажу создавать мнимые изображения и звуки. Иллюзии неспособны воздействовать на реальный мир, но могут создавать видимость этого воздействия. Так, иллюзорное чудовище может «схватить» машину и «швырнуть» её в стену, но на самом деле это будет лишь иллюзорная копия настоящей машины, сокрытой под нематериальными телесами фальшивого чудища. Иными словами, с помощью иллюзии нельзя сделать объект невидимым — его можно лишь чем-нибудь замаскировать.

Персонаж может сотворить иллюзию в любой точке в пределах прямой видимости, а максимально возможный объём создаваемой иллюзии — сфера диаметром 4 клетки (8 метров), плюс ещё клетка (2 метра) за каждый уровень суперсилы.

Модификации:

- **Спецэффекты (+1):** создаваемые персонажем иллюзии фиксируются электронным оборудованием вроде видеокамер и микрофонов.
- **Затмение (+2/+4):** персонаж может использовать свою суперсилу для того, чтобы затемнить освещение или иным способом ухудшить видимость. Если используется модификация +2, то все персонажи, находящиеся в области действия иллюзии, получают штраф –2 ко всем проверкам, связанным со зрением. Если используется модификация +4, то штраф возрастает до –6. Единственный, на кого не действует этот штраф, — это сам создатель иллюзии. Обратите внимание, что затмение — это не настоящая темнота, так что ни сумеречное зрение, ни тепловидение, ни любые другие способы улучшения видимости в условиях недостатка освещения в данном случае не действуют.
- **Психосоматика (+2):** каждый раунд иллюзия может «атаковать» одну цель за уровень суперсилы. Её «атака» автоматически считается успешной, и каждая цель проходит проверку *смекалки*. При провале цель в *шоке*. Если «атака» иллюзии вводит в *шок* повторно, цель получает *ранение*, но только если сталкивается с *осложнением (1)* при проверка *смекалки*.
- **Игры разума (–1):** иллюзия не только нематериальна, но и нереальна — суперсила воздействует на разум цели, а не на его органы чувств. Любой персонаж, подвергающийся воздействию такой иллюзии, при желании может попытаться её «разоблачить», осуществив в качестве *свободного действия* встречную проверку *смекалки* против смекалки супера. В случае успеха он понимает, где иллюзия, а где реальность, и получает невосприимчивость к этой суперсиле до конца сцены.

Имитация (1/уровень)

Проявления: *природный дар, адаптивная физиология, абсолютная память, вундеркинд.*

Эта суперсила позволяет персонажу на время овладеть одной из способностей супера, против которого он проведёт успешную атаку касанием. Цена суперсилы, которую персонаж пытается имитировать, должна быть не выше уровня его имитации. Суперсила, которую получает персонаж, будет идентична оригиналу во всём: от *модификаций* до *проявлений*.

Имитация не действует на суперсилы *изобретения* и *суперколдовство* (в том числе на воспроизведённые с их помощью эффекты других суперсил), а также на любые суперсилы с модификацией *устройство*.

Успешно сымитированной суперсилой можно пользоваться в течение одного часа.

Модификации:

- **Антипод (+1):** если это возможно, то проявление сымитированной суперсилы будет прямо противоположно проявлению оригинала. Последнее слово всегда за ведущим, но предпочтение следует отдавать *проявлениям*, имеющим отношение к слабостям или уязвимостям цели.

- **Дистанция (+2):** для того, чтобы скопировать суперсилу, персонажу не нужно касаться другого супера — достаточно увидеть сверхспособность в действии хотя бы пару раз (последнее слово за ведущим). Впрочем, эта разновидность имитации гораздо сложнее: чтобы она сработала, персонаж в качестве действия должен успешно пройти проверку *смекалки (–4)*. Если копируемых суперсил несколько (см. модификацию многозадачность), то результат этой проверки является общим для всех.
- **Длительность (+3):** скопированная суперсила действует до тех пор, пока персонаж не деактивирует её или не заменит новой имитацией.
- **Излишняя точность (–2):** вдобавок к скопированной суперсиле персонаж получает один из физических изъянов цели. В первую очередь сюда относятся изъяны, влияющие на применение суперсил (например, вступление).
- **Маг (+2):** персонаж получает возможность копировать эффекты, воспроизведённые при помощи суперколдовства.
- **Многозадачность (+1/+2):** если используется модификация +1, персонаж получает возможность скопировать несколько суперсил, принадлежащих одной цели. Если используется модификация +2, персонаж получает возможность скопировать несколько суперсил, принадлежащих разным целям, а имитируя новую суперсилу, он сам выбирает, какую из уже скопированных оставить, а какую заменить. Главное, чтобы общая цена скопированных суперсил была не выше уровня имитации персонажа.
- **Неконтролируемая (–2):** персонаж непроизвольно копирует суперсилы существ, которых касается (и тех, которые касаются его самого). Если у существа нет никаких суперсил (или если уровень имитации персонажа слишком низок, чтобы сымитировать хотя бы одну из них), персонаж просто лишается всех уже скопированных суперсил.
- **Устройства (+2):** персонаж может имитировать суперсилы с модификацией устройство, как правило, создавая в процессе некий похожий предмет (грубую копию, магический слепок, а то и вовсе бесплотную иллюзию). Персонаж также получает возможность копировать эффекты, воспроизведённые при помощи суперсилы *изобретения* (но не её саму).

Интерфейс (2)

Проявления: *роботы, киборги, ноутбуки, черепной шунт.*

Персонаж великолепно разбирается в различных электронных устройствах и способен управлять их работой куда искуснее и эффективнее большинства пользователей. Он получает +4 ко всем проверкам, связанным с взаимодействием с компьютерами и электронным оборудованием.

Модификации:

- **Взломщик (+1):** персонаж может открывать электронные замки, обходить системы безопасности и взламывать электронную и цифровую защиту безо всяких инструментов. Для этого он должен пройти проверку *взлома* со штрафом, соответствующим качеству замка/защиты/системы безопасности. Персонаж может попытаться взломать систему, даже если не обладает соответствующим навыком. Помните, что даже в этом случае он получает +4 к проверкам за интерфейс. При успехе персонаж взламывает систему безопасности за d6 раундов (вдвое быстрее при подъёме).

Исцеление (5)

Проявления: *мистическое свечение, возложение рук, благословение, высокотехнологичные устройства.*

При помощи исцеления супер может лечить себя и других персонажей от полученных ранений или накопленной усталости. Для того чтобы воспользоваться суперсилой, персонаж должен выбрать, что он будет лечить (ранения или усталость; нельзя одновременно и то, и другое), а затем — вне зависимости от выбора — в качестве действия прикоснуться к пациенту и пройти проверку характера со штрафом, равным количеству имеющихся у пациента ранений (штраф за накопленную пациентом усталость не учитывается).

При провале целитель получает один уровень *усталости*, который исчезнет сам собой, но не раньше, чем через час. Персонаж исцеляет одно ранение или снимает один уровень *усталости* пациента за успех и каждый подъём.

Точно так же персонаж может исцелять и выведенных из строя *статистов*, но для начала ведущему следует определить, кто из них остался в живых (см. После боя, ДА25).

Модификации:

- **Воскрешение (+8):** вершина целительских способностей — воскрешение павших. Конечно, в ко-

миксах герои обычно вообще не умирают (если того не требует сюжет), но эта модификация позволяет значительно сократить период ожидания. Чтобы воскрешение сработало, персонаж должен быть мёртв не более 24 часов, а его тело должно быть хотя бы относительно цело. Процесс воскрешения исцеляет все *ранения* персонажа, однако к жизни он возвращается *истощённым*. Полученная *усталость* проходит по одному уровню в час.

- **Избавление (+3):** персонаж получает возможность исцелять болезни и нейтрализовать попавшие в организм яды. Для этого ему необходимо прикоснуться к пациенту и пройти проверку *характера* со штрафом, соответствующим силе яда (или устойчивости заболевания, если речь о болезни). Успех излечивает болезнь/выводит яд, а в случае провала целитель получает один уровень *усталости* (которая может не только довести до состояния *при смерти*, но и убить). Эта *усталость* пройдёт сама, но не раньше, чем через 24 часа.
- **Исцеление увечий (+2):** персонаж получает возможность исцелять *увечья*. Для этого он должен пройти проверку *лечения* со штрафом –4 (плюс ещё –1 за каждое имеющееся у пациента *ранение*). Каждое увечье персонаж может попытаться исцелить только один раз; если его постигнет неудача, значит, пациенту придётся искать другого врача.
- **Прилив сил (+3/+5):** эта модификация позволяет персонажу приводить ошеломлённых союзников в чувство прямо в разгар сражения. Для этого целитель в качестве действия проходит проверку *характера*; в случае успеха он выбирает одного персонажа в области действия *прилива сил* (средний шаблон с центром на целителе) — этот персонаж немедленно выходит из *шока*. Если используется модификация +5, область действия увеличивается до большого шаблона.

Механизм (8)

Проявления: *робот, киборг, груда проводов.*

Персонаж — ожившая статуя, механический человек, киборг, робот или андроид. Происхождением своим этот персонаж может быть обязан как высоким инопланетным технологиям, так и безумной науке или каким-нибудь сверхъестественным причинам. Персонажи игроков, даже будучи механизмами, не лишены ни чувства страха, ни других человеческих эмоций. Впрочем, эмоции эти вполне могут быть довольно запутанными, а многие из машин так или иначе стремятся стать «по-настоящему живыми».

Персонажи-машины получают +2 при попытках выйти из *шока*, не дышат, не подвержены воздействию болезней и ядов, а штраф за полученные ранения снижается на одну ступень — боли они, может, и не чувствуют, но полученные повреждения неизбежно сказываются на их работоспособности.

Машины не выздоравливают *естественным путём*, вместо *лечения* им необходим *ремонт*, а правило золотого часа на них не распространяется. Каждая проверка *ремонта* в данном случае занимает d6 часов и требует наличия подходящих инструментов и запасных частей. Если под рукой нет инструментов или запчастей, на проверку *ремонта* налагается штраф –2; если же нет ни того, ни другого, то штраф возрастает до –4.

Не дышит (2)

Проявления: *инопланетяне, элементали, бессмертные.*

Персонаж не нуждается в дыхании. Он не может захлебнуться, а в космическом вакууме ему грозит только холод (от которого может защитить суперсила сопротивляемость). Кроме того, персонаж невосприимчив к токсинам и заболеваниям, которые действуют при вдыхании.

Не ест (1)

Проявления: *бессмертные, существа из иных измерений.*

Персонаж не нуждается в еде и игнорирует все эффекты голода (ДА112).

Впрочем, стоит помнить, что некоторые персонажи могут не испытывать тяги к человеческой еде и при этом время от времени нуждаться в «питании». Так, робот может питаться энергией, зомби — свежим мясом, а вампир — человеческой кровью, но они не едят, а испытывают зависимость от той или иной субстанции, так что и сталкиваться им приходится с последствиями зависимости, а не голода.

Не спит (1/2)

Проявления: *инстинкт хищника, продвинутая эволюция.*

Если в эту суперсилу вложен 1 пункт, то персонаж тратит на сон вдвое меньше времени, чем обычный человек. Если в суперсилу вложено 2 пункта, то персонаж вообще не нуждаются в сне (весьма полезно, особенно если находишься не в бетонных джунглях, а в настоящих).

Невидимость (4/уровень)

Проявления: *изменяемая клеточная структура, стелс-костюм.*

Персонаж и всё его снаряжение становятся невидимыми под действием особого маскирующего поля.

Впрочем, даже будучи невидимым, персонаж невольно и едва заметно, но всё же выдаёт своё присутствие, будь то запах, звуки шагов или едва различимый зыбкий силуэт. Противники могут заметить персонажа, осуществив проверку *внимания (–2)*, если у них есть основания проявлять особую бдительность, или если персонаж-невидимка находится от них не дальше 5 клеток (10 метров). Если невидимка даже не пытается действовать незаметно (например, атакует или стоит под дождём), противник тут же его замечает, а штраф к проверке атаки по невидимке уменьшается вдвое.

За каждый уровень *невидимости* на проверки атак, направленных на супера, налагается штраф –2 (вплоть до максимума –6). Это преимущество не суммируется с аналогичными эффектами от других суперсил (в подобной ситуации всегда используется только лучший из действующих показателей).

Модификации:

- **Личная (–2):** невидимость персонажа действует только на него самого и не распространяется на его снаряжение. Помимо всего прочего, это означает, что пераж невидим, только пока полностью обнажён. Если он одет или несёт какой-нибудь предмет, противник тут же замечает его, а штраф к проверке атаки, направленной на невидимку, уменьшается вдвое. Эта модификация несовместима с модификацией *проецирование* (см. далее).
- **Постоянная (–2):** невидимость персонажа всегда активна. Персонаж обречён столкнуться с целым рядом социальных и бытовых проблем (непросто найти невидимку на поле боя, если он *при смерти* и не может позвать на помощь), а на все попытки оказать ему врачебную помощь налагается штраф –4, поскольку раны, которые нужно лечить, так же не видны.
- **Проецирование (+4/+6):** персонаж может проецировать свою невидимость на других. Если используется модификция +4, то персонаж может проецировать невидимость только в качестве действия и только на одно существо. Если используется модификация +6, то персонаж может проецировать невидимость либо в качестве действия, но сразу на шесть существ, либо в качестве *свободного действия*, но только на одно. В любом случае такая невидимость длится только один раунд, а существо, на которое персонаж хочет её спроецировать, должно находиться на соседней с ним клетке. Эта модификация несовместима с личной невидимостью (см. выше).

Невосприимчивость к ядам/болезням (1)

Проявления: *инопланетяне, генетические улучшения;* **фильтры.**

Персонаж с этой суперсилой обладает полной невосприимчивостью либо к болезням (в том числе к суперсиле заражение), либо к ядам (в том числе к суперсиле отравление) — по выбору игрока. За два пункта силы персонаж получает невосприимчивость и к ядам, и к болезням (включая обе упомянутые суперсилы).

Нежить (10)

Проявления: *вампиры, личи, зомби, жуткие увечья.*

Некоторых людей не в силах остановить даже сама смерть. Вампиры, зомби, личи, мстительные ревенанты — все они однажды уже побывали по ту сторону жизни и сумели вернуться назад.

Особые способности нежити разнятся от вида к виду, но у всех у них есть ряд общих черт. *Стойкость* персонажа-нежити увеличивается на 2. Нежить получает +2 при попытках выйти из *шока*. Кроме того, она не дышит, не подвержена воздействию болезней и ядов и не получает дополнительного урона от прицельных атак. Если персонаж-нежить — ди-

кая карта, то штраф за полученные им *ранения* снижается на одну ступень.

На нежить не действует навык *лечения*, зато они проходят проверку *естественного выздоровления* раз в день. При близком общении персонаж-нежить получает штраф –2 к *харизме* из-за нездоровой бледности кожи и довлеющей над ним тёмной, отталкивающей ауры (если плоть нежити несёт на себе следы разложения, то вдобавок следует взять изъян *уродство*).

Персонаж-нежить, который оказывается *при смерти* (ДА23), не истекает кровью, все полученные им *увечья* считаются временными, а сам он просто остаётся без сознания, пока не заживёт хотя бы одно из его ранений. Конечно, даже персонаж-нежить может погибнуть (ещё раз), и правило поражение и смерть действует на него как на любого другого персонажа.

Неисправность (3)

Проявления: *электромагнитный импульс, проклятия, неудача.*

Персонаж может вызвать неисправность в любом техническом устройстве в радиусе 12 клеток. Определившись с целью, он проходит проверку *характера* со штрафом, зависящим от сложности выбранного устройства (см. Таблицу неисправностей далее). В случае успеха примитивные и простые устройства перестают работать, а у сложных выходит из строя какой-нибудь модуль или подсистема по выбору ведущего.

При желании персонаж может заранее объявить, какую часть сложного устройства он хочет вывести из строя. При этом на проверку *характера* налагается дополнительный штраф –2. Так, скажем, если супер захочет вывести из строя танковое орудие, он должен пройти проверку *характера (–6)*(–4 за сложное устройство и ещё –2 за выбор модуля/подсистемы).

Модификации:

- **Область действия (+2):** суперсила воздействует на все устройства, оказавшиеся в области размером со средний шаблон.

Штраф	Сложность устройства
1	Примитивное (консервный нож, револьвер, лук).
–2	Простое (лазерная винтовка, микроволновка, автомобильная коробка передач).
–4	Сложное (танк, экранированное военное оборудование, инопланетные устройства).

Неосязаемость (5)

Проявления: *превращение в туман или сгусток энергии, призраки, межпространственный переход, рой насекомых.*

Неосязаемость позволяет персонажу стать недосягаемым для физических и энергетических атак, предметов и воздействий. Неосязаемый супер способен проходить сквозь стены и другие преграды, но утрачивает возможность взаимодействовать с материальным миром.

Активация и деактивация неосязаемости — это действие, в ходе которого персонаж проходит проверку *характера*.

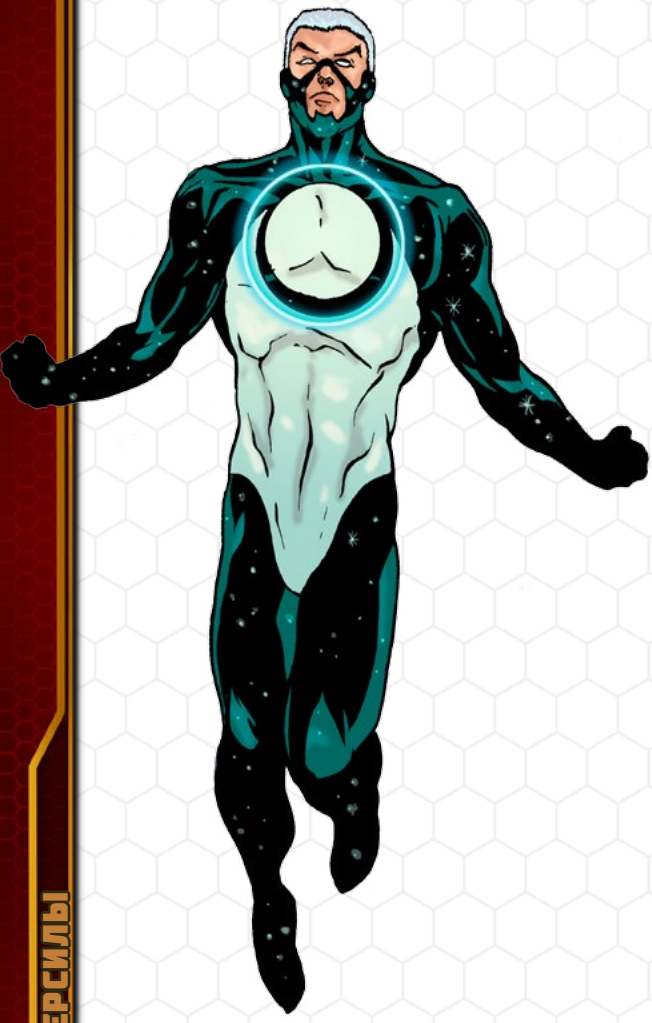
Если персонаж активирует *неосязаемость*, держа в руках предмет, этот предмет (как и всё остальное снаряжение персонажа) становится неосязаемым и перестаёт функционировать до тех пор, пока герой не деактивирует суперсилу. Если же персонаж переходит в неосязаемое состояние, находясь в контакте с другим существом — например, держит его на руках — это существо по-прежнему остаётся осязаемым (и, в нашем случае, просто падает на землю).

Если персонаж деактивирует неосязаемость, полностью или частично «пересекаясь» в пространстве с предметом или другим существом, оба — и он сам, и его жертва — получают равный урон, значение которого зависит от размера этой «области пересечения». Если речь об области размером с кисть руки, они получают по одному *ранению*; с руку — по два *ранения*; с ногу — по три *ранения*; с туловище — по четыре *ранения*.

Уязвимости: некоторые виды атак способны повлиять даже на неосязаемого персонажа — всё зависит от выбранного игроком проявления суперсилы. Скажем, если игрок выбрал туман, то ведущий вполне может решить, что персонаж будет уязвим к «огненным» или «воздушным» суперсилам. Призрак, скорее всего, будет подвержен воздействию различных «духовных» суперсил. Если в голову не приходит ничего определённого, список *уязвимостей* неосязаемого существа вполне можно ограничить магией и псионикой.

Модификации:

- **Безусловный рефлекс (+2):** персонаж инстинктивно стремится избегать «пересечения» с другими объектами при деактивации неосязаемости — как собственной, так и чужой. Он проходит проверку *выносливости*, уменьшая полученные повреждения на одно *ранение* за успех и каждый подъём.
- **Постоянная (–2):** неосязаемость персонажа по умолчанию считается активной. Чтобы совершить действие в материальном мире (в том числе свободное), персонаж должен успешно пройти проверку *характера*. Если при этом не используется модификация *проблеск* (см. ниже), то в случае провала персонаж получит один уровень *усталости*, которая может довести его до состояния *при смерти*, но не убить. Накопленная таким образом *усталость* проходит по одному уровню в час. Обратите внимание, что этот персонаж (помимо очевидных бытовых и социальных сложностей) сможет рассчитывать только на *естественное выздоровление* (без медицинского ухода) и сверхъестественные способы лечения (например, суперсилы).
- **Проблеск (+5):** персонаж, будучи неосязаемым, получает возможность пройти проверку *характера*, чтобы стать материальным на время, достаточное для осуществления действия (обычно атаки), а затем немедленно исчезнуть вновь. Конечно, проблеск можно совершить и с обратной целью — исчезнуть, совершить действие и появиться вновь — механика процесса от этого не меняется. Противник, в свою очередь, может попытаться прервать действие персонажа, если будет *наготове* (ДА17).
- **Проводник (+2):** пройдя проверку *характера (–2)*, супер может сделать *неосязаемым* себя, своё снаряжение и либо груз, который способен оторвать от земли (см. врезку Сверхчеловеческая сила на стр. 14), либо одного или двух добровольцев, которых он должен взять за руки (прижать к себе, взвалить на плечо и т. п.). При провале персонаж получает один уровень *усталости*, которая может довести его до состояния *при смерти*, но не убить. Накопленная таким образом *усталость* проходит по одному уровню в час. Пока герой служит проводником, он может совершать только действия, связанные с движением.



Обострённые чувства (1/уровень)

Проявления: *звериное восприятие, мутации.*

Чувства персонажа невероятно обострены. Каждый уровень суперсилы обеспечивает персонажу одну из её разновидностей (эффект любой из них суммируется с эффектом черты *бдительность*, но не с эффектом любой другой разновидности обострённых чувств):

Выслеживание: персонаж может похвастать чрезвычайно острым нюхом, который даёт ему +2 к проверкам *выслеживания*.

Наблюдательность: цепкое внимание к деталям и наблюдательность дают персонажу +2 к проверкам *внимания* и *анализа текста*, целью которых является поиск улик или обнаружение каких-нибудь важных, но очень малозаметных деталей.

Орлиный глаз: персонаж видит вдвое лучше, чем подавляющее большинство представителей его вида. Штрафы за дистанцию (в том числе при проверках атак) уменьшаются вдвое: персонаж получает штраф –1 за среднюю дистанцию, –2 за дальнюю и –4 за предельную.

Сумеречное зрение: персонаж не получает штрафов за сумрак и темноту. Если у персонажа при этом есть тепловидение, он полностью игнорирует штрафы за плохое освещение.

Суперчувство: персонаж получает +2 к проверкам *внимания* для одного из своих сенсорных чувств (можно взять по разу на каждое из чувств).

Тепловидение: персонаж видит в инфракрасном диапазоне и получает только половину штрафа за плохое освещение (округляется вниз), когда имеет дело с целями, выделяющими (или, в зависимости от ситуации, не выделяющими) тепло. Если у персонажа при этом есть сумеречное зрение, он полностью игнорирует штрафы за плохое освещение.

Модификации:

- **Сенсор (+2):** персонаж обладает особым сенсорным органом (сверхчутким носом, невероятным слухом, рентгеновским зрением, биоэлектрическим «радаром» и т. п.), который позволяет ему «видеть» сквозь предметы и даже сквозь других персонажей.

  В качестве действия персонаж может пройти проверку *внимания (–4)*, чтобы посмотреть сквозь практически любое (см. далее) сплошное препятствие до двух метров толщиной. Атакуя цель сквозь это препятствие (см. Препятствия, ДА100), персонаж получает –4 к проверке атаки — это не считая стандартного штрафа за несколько действий за раунд.

  Однако помните, что для любой разновидности сенсора должно существовать относительно распространённое вещество (или обстоятельство), полностью блокирующее его: например, свинец в случае с рентгеновским зрением, едкая вонь в случае со сверхчувствительным нюхом или громкий фоновый шум, если речь идёт о чутком слухе.

Одарённый (2)

Проявления: *начитанность, робот, свехразвитый интеллект, абсолютная фотографическая или мышечная память.*

Персонаж не получает штраф –2 при совершении *неумелых попыток* (ДА15).

Опутывание (3)

Проявления: *клеевые бомбы, лоза, сети, кандалы, паутина, колдовские путы.*

Эта суперсила позволяет персонажу лишить жертву свободы передвижения, опутав её удерживающими потоками энергии, прочными верёвками, живой лозой или паутиной.

Применение опутывания — это атака касанием, направленная на находящуюся на соседней клетке цель. В случае успеха *шаг* цели уменьшается на 2, а сама она получает штраф –2 к проверкам силы, ловкости и связанных с ними навыков. При подъёме цель вообще лишается возможности двигаться и совершать любые физические действия.

В любом случае цель может попытаться освободиться — для этого она должна пройти проверку *силы (–2)* или *ловкости (–2)*. При успехе цель может действовать нормально в следующем раунде, а при подъёме — сразу же.

Модификации:

- **Область действия (+2/+4):** если используется модификация +2, суперсила срабатывает на всех, оказавшихся в области размером со средний шаблон. Если используется модификация +4, персонаж может использовать либо средний, либо большой шаблон по своему выбору.
- **Прочные путы (+2):** материал пут чрезвычайно прочен. При попытке освободиться штраф на проверку *силы/ловкости* возрастает до –4.

Ослабление (4)

Проявления: *устройства, магия, пагубное касание.*

Эта довольно полезная суперсила позволяет персонажу снизить любой параметр противника по своему выбору (или, если используется модификация обессиливание, нейтрализовать любую из его суперсил).

Проведя успешную атаку касанием, персонаж может выбрать навык или характеристику противника, а затем пройти встречную проверку *характера* против *характера* своей потенциальной жертвы. Если персонаж побеждает, то выбранный им параметр противника снижается на одну ступень за успех и каждый подъём (вплоть до минимума d4).

В качестве действия ослабленный противник может пройти ещё одну встречную проверку *характера*. Он вправе проходить эту проверку каждый раунд, до тех пор, пока не избавится от ослабления. Все параметры и/или суперсилы жертвы сразу же восстанавливаются, если тот, кто её ослабил, оказывается *при смерти*, засыпает, теряет сознание и т. п.

Модификации:

- **Всестороннее (+5):** персонаж ослабляет все параметры противника разом (или лишает его всех суперсил одновременно, если используется модификация обессиливание).
- **Обессиливание (+5):** вместо того, чтобы ослаблять параметры жертвы, персонаж может нейтрализовать любую из её суперсил. Если жертва сильнее персонажа (решать ведущему, но как вариант — можно сравнивать суммарную цену имеющихся у них суперсил), то она получает преимущество +2 к встречной проверке *характера*.

Отклонение (1/уровень)

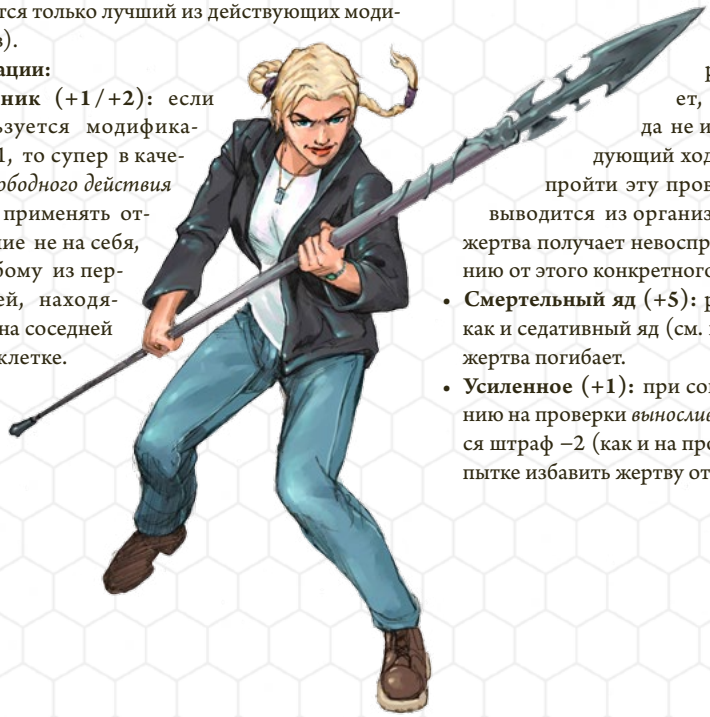
Проявления: *сильный ветер, духовные барьеры, мгновенная реакция.*

Каждый уровень этой чрезвычайно полезной суперсилы обеспечивает штраф −1 к проверкам любых направленных в персонажа дистанционных атак (вплоть до максимума −10).

Преимущества, которые обеспечивает отклонение, не суммируются с аналогичными эффектами от других суперсил (в подобной ситуации всегда используется только лучший из действующих модификаторов).

Модификации:

- **Защитник (+1/+2):** если используется модификация +1, то супер в качестве *свободного действия* может применять отклонение не на себя, а к любому из персонажей, находящихся на соседней с ним клетке.



Если используется модификация +2, то в качестве *свободного действия* супер может свободно распределять имеющиеся у него уровни *отклонения* между собой и персонажами, находящимися на соседних с ним клетках.

Отравление (3)

Проявления: *яд, отравленные клинки, гниль.*

Отравление способно вызвать у жертвы сильную усталость или даже смерть (если используется модификация смертельный яд). Если вы желаете иметь дело с паралитическим ядом, используйте суперсилу *паралич*.

Чтобы отравить кого-нибудь, персонаж должен провести успешную атаку касанием. Жертва должна пройти проверку *выносливости* — при провале она получает один уровень *усталости*, которая пройдёт сама собой, но не раньше, чем через час. Несколько последовательных отравлений способны довести жертву до состояния *при смерти*, но не убить.

Сплошные доспехи и герметичные костюмы (в отличие от обычной одежды) обеспечивают полную защиту от отравленной атаки касанием.

Модификации:

- **Седативный яд (+3):** при желании персонаж может использовать яд, который погружает жертву в глубокий коматозный (даже если персонаж обычно не спит). Каждый ход в качестве *свободного действия* жертва должна проходить проверку *выносливости*. При провале она теряет сознание на 2d6 часов. При успехе в этом раунде яд не действует, но при этом и никуда не исчезает — в свой следующий ход жертва вновь должна пройти эту проверку. При подъёме яд выводится из организма, и до конца сцены жертва получает невосприимчивость к отравлению от этого конкретного персонажа.
- **Смертельный яд (+5):** работает точно так же, как и седативный яд (см. выше), но при провале жертва погибает.
- **Усиленное (+1):** при сопротивлении отравлению на проверки *выносливости* жертвы налагается штраф −2 (как и на проверки *лечения* при попытке избавить жертву от этого яда).

Паралич (3)

Проявления: *ядовитое касание, зловоние, путы.*

Если персонаж проводит успешную атаку касанием, его жертва должна немедленно пройти проверку *выносливости* (если проявление физическое), смекалки (если псионическое) или *характера* (если духовное) — ведущий, приняв во внимание проявление, должен обозначить этот момент при покупке суперсилы.

Если жертва получает провал, она теряет сознание. Каждый ход парализованная жертва проходит проверку *выносливости/смекалки/характера*, чтобы прийти в себя. При подъёме она приходит в себя и сразу может действовать как обычно. При простом успехе жертва приходит в себя в *шоке* и может лишь перемещаться на половину *шага* до тех пор, пока не выйдет из *шока*.

Модификации:

- **Усиленный (+1):** жертва проходит проверку *выносливости/смекалки/характера* со штрафом –2.

Перемещение под землёй (2)

Проявления: *управление землёй, превращение в песок.*

Персонажи с этой суперсилой способны перемещаться под землёй с половиной своего обычного шага (и при необходимости могут даже «бежать»).

В качестве действия персонаж с этой суперсилой может погрузиться под землю и (при желании) появиться на поверхности на любой клетке в пределах своего «подземного» шага. Если персонаж, находясь под землёй, не уходит на глубину (и остаётся в пределах досягаемости вражеского оружия), он считается защищённым препятствием +10 (тяжёлая броня), а для того, чтобы понять, куда стрелять, противник должен преуспеть в проверке *внимания (–6)*.

Если персонаж, обладающий этой суперсилой, внезапно появляется из-под земли, его противник должен пройти встречную проверку *внимания* против *маскировки* персонажа. Если персонаж выигрывает, он получает +2 к проверкам атаки и урона в этом раунде (+4 в случае подъёма). Если выигрывает противник, который был *наготове*, он сам получает возможность немедленно атаковать появившегося из-под земли персонажа.

Эта суперсила не позволяет персонажу перемещаться сквозь сплошной камень, металл и т. п. плотные материалы.

Модификации:

- **Шаг (+1):** персонаж может перемещаться под землёй со скоростью своего обычного *шага*, даже сквозь сплошной камень, металл и другие плотные материалы.

Поглощение (2)

Проявления: *волны энергии, зеркальное тело, магия.*

Персонаж способен поглощать, нейтрализовать и даже усваивать один из типов материи или энергии.

Выберите один из типов материи или энергии (см. стр. 24). Персонаж, получивший ранение из-за воздействия этого типа материи или энергии, проходит проверку *выносливости*. Успех и каждый подъём уменьшают количество полученных *ранений* на единицу. Несмотря на схожий эффект, эта проверка не является *проверкой на прочность*.

Модификации:

- **Властелин материи/энергии (+5):** персонаж может со штрафом –2 поглощать все типы материи или энергии (или обоих, если взять эту модификацию дважды). В любом случае, один тип на выбор он поглощает без штрафа, как при немодифицированной суперсиле.
- **Отражение (+4):** *ранения*, которые успешно поглотил персонаж, получает тот, кто пытался их нанести. Атакующий при этом должен находиться в зоне прямой видимости персонажа.
- **Усвоение (+2):** каждое успешно поглощённое *ранение* на пять раундов увеличивает *силу* или *выносливость* персонажа на одну ступень.

Полёт (2–20)

Проявления: *крылья, реактивные ранцы, инопланетное происхождение.*

Персонаж обретает способность летать. Чем больше пунктов силы вложено в эту суперсилу, тем выше скорость полёта. *Манёвренность* по умолчанию равна 0, но при желании её можно увеличить (см. далее).

Число, указанное в столбце Штраф к проверке атаки — это штраф, который противники получают, атакуя летящего с соответствующей скоростью супера. Естественно, когда персонаж отдыхает или застигнут врасплох, этот штраф не действует.

Обратите внимание, что этот штраф — величина относительная и действует только в одном направлении: летящий быстрее своей цели персонаж игнорирует штраф к проверке попадания. И даже если он летит медленнее своего противника, штраф на его атаку уменьшается до разницы между соответствующими их скоростям штрафами. Так, если герой, летящий с *шагом* 48, атакует злодея, летящего со сверхзвуковой скоростью, то герой получает штраф –6 (у неподвижного персонажа штраф был бы –8).

Помните, что это преимущество не суммируется с аналогичными эффектами от других суперсил (в подобной ситуации всегда используется только лучший из действующих модификаторов).

Модификации:

- **Манёвренность (+1/уровень):** каждый пункт силы, вложенный в эту модификацию, увеличивает МНВР персонажа на 2 (максимально возможное значение равно 6).

Таблица полёта

Пункты силы	Скорость	Штраф к проверке атаки
2	Шаг	0
4	2 × шаг	0
8	4 × шаг	–1
10	Шаг 48 (200 км/ч)	–2
12	Шаг 96 (400 км/ч)	–4
15	Скорость звука (1 мах*)	–6
18	Сверхзвуковая скорость (более 2 махов)	–8
20	Субсветовая скорость	–10

*1 мах ≈ 1225 км/ч

Полиглот (1)

Проявления: *устройства, поверхностное чтение разума, интуитивное знание.*

Персонаж умеет разговаривать на любом языке. Если он слышит какой-нибудь язык впервые, то уже через несколько минут сможет общаться с носителем этого языка на простые темы, а через несколько часов будет знать этот язык как родной.

Модификации:

- **Грамотность (+1):** с той же скоростью персонаж научается не только говорить, но и читать и писать на незнакомых языках. Для этого ему дополнительно понадобится самоучитель-разговорник или помощь грамотного носителя языка.

Помощник (5)

У персонажа есть безраздельно преданный ему подручный из числа *диких карт.* Создайте его как обычного супера в соответствии с уровнем текущей кампании, но сократите количество доступных ему пунктов силы на треть. Так, помощник героя в маске получает 10 пунктов силы, помощник борца с преступностью — 20, четырёхцветного супергероя — 30, великого супергероя — 40, защитника вселенной — 50.

Помощник развивается по обычным правилам, но получает на один пункт опыта меньше, чем персонажи игроков.

Превращение (4)

Проявления: *тотемные амулеты, шаманизм, изменение клеточной структуры, магия.*

Эта суперсила позволяет персонажу превращаться в животных размера 0 или меньше. В качестве действия персонаж может превратиться в другое существо (или принять свой истинный облик). Если вы желаете, чтобы ваш персонаж превращался в других людей, используйте суперсилу *хамелеон.*

Одежда и другое снаряжение временно «сливаются» с новым телом персонажа и перестают функционировать (т. е., например, надетая на персонажа-человека броня не будет защищать его, пока он остаётся в зверином обличье), но появляются обратно, как только персонаж вновь принимает человеческий облик. Предметы, которые персонаж держит в руках (например, оружие), просто падают на землю.

Приняв звериный облик, персонаж сохраняет собственную *смекалку, характер* и все связанные с ними навыки, обретая при этом звериные *ловкость, силу, выносливость,* органы чувств и особенности. Кроме того, он получает и все присущие своему новому облику навыки (или сохраняет свои, если их значение выше).

Персонажи в зверином обличье утрачивают дар речи и не могут использовать большую часть приспособленных для людей устройств (на усмотрение ведущего).

Суперсилы: супер, даже превратившийся в животное, сохраняет все свои суперсилы (конечно, если этому не мешают какие-нибудь характерные особенности нового облика — последнее слово опять-таки за ведущим).

Превратившись в выбранное существо, персонаж получает все его «природные» способности, но не получает ни присущих ему сверхъестественных или магических особенностей, ни способностей, не связанных напрямую со звериной природой этого существа. Так, персонаж, превратившись в дракончика размера 0, получит его крылья и острые когти, но не огненное дыхание.

Модификации:

- **Говорящий (+2):** превращаясь в зверя, персонаж сохраняет дар речи. Поскольку большинство животных не обладает развитым речевым аппаратом, эта модификация чаще всего подразумевает применение какого-нибудь магического или технологического проявления.
- **Мощь (+1):** каждый пункт силы, вложенный в эту модификацию, увеличивает максимально возможный размер нового облика на 1. Кроме того, теперь, превращаясь в инопланетное или мифическое существо, обладающее сверхъестественными или магическими способностями, персонаж может приобрести их в виде суперсил за счёт избытка вложенных в эту модификацию пунктов силы. Так, если супер, вложивший в неё 14 пунктов силы, превращается в дракона размера +8, у него остаётся ещё 6 пунктов силы на покупку огненного дыхания (драконьего эквивалента супервыстрела).
- **Рой (+2/+4):** персонаж может превратиться в рой или стаю каких-нибудь небольших существ. Если используется модификация +2, этот рой занимает область размером с малый шаблон. Если используется модификация +4, рой занимает область размером со средний шаблон.

Приспешники (2/уровень)

Проявления: *громилы в форме, банда.*

У любого серьёзного суперзлодея имеются верные приспешники, а величайших супергероев нередко сопровождают отряды преданных (или хорошо оплачиваемых) бойцов.

Каждый уровень этой суперсилы даёт персонажу одного *статиста*, находящегося под его полным и непосредственным управлением. Если кто-нибудь из них погибает, через d6 дней в ряды приспешников вливаются новые кадры, полностью идентичные погибшим с точки зрения игромеханики — в этом и состоит их главное отличие от союзников, которыми персонажи игроков могут обзавестись по ходу игры. Потери восполняются в результате найма, сборки или магического призыва новых приспешников, а то и воскрешения старых (всё зависит от проявления приспешников и/или от обстоятельств, при которых они погибли).

Модификации:

- **Призыв (+4):** персонаж может призывать своих приспешников. Они прибывают в течение d4+1 раундов (при помощи телепорта, магических врат, быстроходного транспортного средства и т. п.) и появляются в полной боеготовности в любом месте в радиусе 12 клеток от персонажа. Призванные приспешники снаряжены в соответствии с проявлением этой суперсилы — скажем, если воины-варвары, явившиеся на зов из параллельной вселенной, будут облачены в кольчуги и вооружены топорами, то у наёмных бандитов под одеждой будут припрятаны, скорее, ножи и пистолеты.
- **Суперсилы (см. описание):** каждый пункт силы, вложенный в эту модификацию, даёт каждому из приспешников персонажа по одному пункту силы, которые можно потратить на покупку суперсил (по обычным правилам и за стандартную цену).

Типичный приспешник

Ведущему следует самостоятельно подгонять параметры и особенности приспешников под каждого конкретного супера. Так, скажем, у суперзлодея из океанских глубин приспешники, скорее всего, будут обладать особенностью водный.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, метание d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Снаряжение: персонаж волен экипировать своих приспешников по собственному усмотрению. Призванные приспешники обычно прибывают на зов только с личным снаряжением.

Прыжок (1–5)

Проявления: *сверхчеловеческая сила, пружины, мощные ноги.*

Персонаж способен одним махом перепрыгнуть через дом. Прыжок — это *свободное действие,* а максимальная высота и дистанция этого прыжка зависит от уровня суперсилы.

Если персонаж не лишён возможности приземлиться на ноги (т. е. если он не связан, не парализован, не находится *при смерти* и т. д.), то при подсчёте урона от падения из общей высоты падения следует вычесть дистанцию прыжка персонажа в высоту (см. Таблицу прыжков).

Таблица прыжков

Уровень	Прыжок в высоту	Прыжок в длину
1	2	4
2	4	8
3	8	16
4	16	32
5	32	64

Дистанция в клетках. Каждая клетка равна 2 метрам.

Модификации:

- **Отскок (1):** персонаж может забраться на любую высоту, прыгая между двух расположенных друг напротив друга вертикальных поверхностей — главное, чтобы расстояние между ними не превышало половины дистанции его прыжка в длину.
- **Удар в прыжке (+1):** если, совершив прыжок, персонаж сразу проходит проверку *драки,* уровень его прыжка прибавляется к проверке урона.

Разлагающее касание (4)

Проявления: *ржавчина, коррозия, гниение, кислота.*

При помощи этой поистине устрашающей суперсилы за один раунд непрерывного контакта с любой субстанцией персонаж способен уничтожить до 5 килограммов материи.

Чтобы нанести урон противнику, супер должен провести успешную атаку касанием. В случае успеха жертва должна пройти проверку *выносливости.* При провале жертва получает *ранение.* Прочная и очень плотная одежда, обеспечивающая цели хотя бы 1 пункт брони, позволяет избежать одного *ранения,* а доспехи, обеспечивающие хотя бы 2 пункта брони, помогают избежать двух *ранений.* И одежда, и броня после этого приходят в полную негодность (кроме того, эту защиту почти всегда можно обойти прицельной атакой).

Модификации:

- **Быстрое разложение (+2):** за каждые два пункта силы, вложенные в эту модификацию, количество материи, которую персонаж способен уничтожить за раунд, увеличивается вдвое.
- **Неконтролируемое (–2):** персонаж не может деактивировать эту суперсилу, даже если захочет. Всё, чего он касается (за исключением себя самого), начинает разлагаться и гнить.
- **Усиленное (+1):** на проверку *выносливости* цели налагается дополнительный штраф –2.

Раскачивание (2)

Проявления: *паутина, гарпунные катушки.*

Вооружённый шнуром, тросом, паутиной или другим аналогичным приспособлением персонаж может почти беспрепятственно перемещаться сквозь подходящий тип ландшафта (например, между небоскрёбами современного мегаполиса или сквозь дикие джунгли) с шагом 12.

Если во время сражения используется игровое поле, персонаж может переместиться в любую точку в радиусе 12 клеток — главное, чтобы это было место, куда можно добраться при помощи верёвки.

Максимальная нагрузка, которую может выдержать верёвка/трос/паутина, равна 250 килограммам.

При падении с высоты персонаж, обладающий этой суперсилой, может пройти проверку *ловкости*; в случае успеха ему удаётся предотвратить падение, на полдороги уцепившись верёвкой за какой-нибудь выступ.

Кроме того, если персонаж *наготове,* то в качестве действия он может пройти проверку *ловкости,* чтобы попытаться предотвратить чужое падение. В противном случае персонаж успеет на выручку, только если он ещё не ходил в этом раунде; при этом он сбрасывает свою *карту действия* и проходит проверку *ловкости (–4).* Область действия суперсилы при этом увеличивается вдвое — до 24 клеток.

Остановив своё падение или предотвратив чужое, персонаж тем же действием может дополнительно осуществить своё «тактическое перемещение» на 12 клеток (см. выше).

Модификации:

- **Повышенная прочность (+1/500 кг.):** за каждый пункт силы, вложенный в эту модификацию, максимальная нагрузка раскачивания увеличивается на 500 килограммов.

Регенерация (2/уровень)

Проявления: *могучая нежить, мутация, магия.*

Будь то сверхразвитая способность плоти к самоисцелению или инопланетные медицинские технологии, но полученные этим персонажем *ранения* заживают с поразительной быстротой.

На 1-м уровне персонаж проходит проверку *естественного выздоровления* каждый день. На 2-м — каждый час. На 3-м — каждые 10 минут. На 4-м — каждую минуту. На 5-м (максимально возможном) — каждый раунд.

Модификации:

- **Восстановление (+1):** полученная персонажем усталость проходит вдвое быстрее.
- **Отращивание (+2):** персонаж с лёгкостью оправляется даже от самых ужасных травм. Все полученные персонажем *увечья* считаются временными (ДА23).

Сверхъестественная реакция (4/8)

Проявления: *отточенные рефлексы, экстрасенсорное восприятие, расчёт траекторий, развитое предчувствие.*

Если персонаж знает, что его атакуют (т. е. не спит, не захвачен врасплох и т. д.), то на проверки атак, направленных на него, налагается штраф –2 (штраф возрастает до –4, если в суперсилу вложено 8 пунктов).

Сверхъестественная реакция работает как против дистанционных атак, так и против атак в ближнем бою, но её эффекты не суммируются с аналогичными эффектами от других суперсил (в подобной ситуации всегда используется только лучший из действующих модификаторов).

Модификации:

- **Поразительная реакция (+2):** рефлексы супера настолько отточены, что при определённой удаче он может избежать даже атаки по площади. Если персонаж не застигнут врасплох, он может пройти встречную проверку *ловкости* против результата проверки атаки по площади. В случае успеха он успевает переместиться на ближайшую незатронутую взрывом клетку (если, конечно, она находится в пределах *шага* персонажа).

Скорость (2–18)

Проявления: *смазанные движения, сильные ноги.*

Чем больше пунктов силы вы вложите в эту суперсилу, тем быстрее сможет перемещаться ваш персонаж (см. Таблицу скорости).

Число, указанное в столбце «Штраф к проверке атаки» — это штраф, который противники получают, атакуя персонажа, бегущего с соответствующей скоростью. Естественно, когда персонаж отдыхает или застигнут *врасплох*, этот штраф не действует. Пока идёт бой, считается, что персонаж, обладающий этой суперсилой, всегда находится в движении, если только он не связан, не в захвате, не парализован и т. п. Кроме того, игрок (если захочет) может объявить, что его персонаж остановился.

Помните, что это преимущество не суммируется с аналогичными эффектами от других суперсил (в подобной ситуации всегда используется только лучший из действующих модификаторов).

Таблица скорости

Пункты силы	Скорость	Штраф к проверке атаки
2	2 × шаг	0
5	4 × шаг	–1
7	Шаг 48 (200 км/ч)	–2
10	Шаг 96 (400 км/ч)	–4
12	Скорость звука (1 мах*)	–6
15	Сверхзвуковая скорость (более 2 махов)	–8
18	Субсветовая скорость	–10

*1 мах ≈ 1225 км/ч

Модификации:

- **Град ударов (+1):** персонаж может обрушить на противника серию быстрых ударов. Эта проверка драки занимает весь ход, так что ни до неё, ни после персонаж не должен совершать других действий (в том числе связанных с движением). Если проверка драки оказывается успешной, добавьте к результату проверки урона величину штрафа к проверке атаки за скорость персонажа (т. е. +6 при скорости звука, +8 при сверхзвуковой скорости и т. д.).
- **Осцилляция (+5):** заставляя молекулы своего тела вибрировать с невероятной частотой, персонаж получает возможность проходить сквозь материальные препятствия. Этот сложный и из-

матывающий способ передвижения позволяет персонажу преодолевать не более 6 клеток (12 метров) за ход вне зависимости от его шага, и каждый раунд персонаж получает один уровень *усталости*. Супер не может остановиться вну*три препятствия*. Чтобы воспользоваться преимуществами этой модификации, персонаж должен уметь передвигаться с субсветовой скоростью.

- **Перехват (+2):** если атака дистанционным оружием, направленная на персонажа, проходит мимо, он может перехватить летящий снаряд и перенаправить его во врага. Чтобы провернуть такой фокус с метательным оружием, например, с камнем или ножом, проверка не нужна. Если речь о стрелах и других примитивных снарядах, то персонажу понадобится успешная проверка *ловкости*. Поймать пролетающую мимо пулю несколько сложнее (проверка *ловкости (–2)*), а сам персонаж при этом должен двигаться как минимум со скоростью звука. Метание пойманного снаряда — это стандартная проверка *метания* в качестве свободного действия с дистанцией 3/6/12. Метательное оружие вроде камней или ножей наносит свой обычный урон с учётом силы перехватившего их персонажа, а урон от пуль, стрел и т. п. соответствует урону оружия, из которого они были выпущены.
- **Поверхностное натяжение (+1):** чтобы воспользоваться преимуществами этой модификации, персонаж должен уметь передвигаться хотя бы со скоростью звука. В этом случае он сможет свободно бегать по воде и даже по вертикальным поверхностям (стенам зданий и т. п.). Однако помните, что если персонаж остановится на полпути, дальше ему придётся уже плыть (или падать, если он бежал по стене).
- **Поразительная реакция (+2):** рефлексы супера настолько отточены, что при определённой удаче он способен избежать даже атаки по площади. Если персонаж не застигнут *врасплох*, он может пройти встречную проверку *ловкости* против результата проверки атаки по площади. В случае успеха он успевает переместиться на ближайшую незатронутую взрывом клетку (если, конечно, она находится в пределах шага персонажа).
- **Ураган (+2):** если персонаж не совершает других действий, он может стремительно обежать по кругу группу противников, создав тем самым воздушный вихрь размером с большой, средний или малый шаблон (по выбору игрока). Все оказавшиеся внутри этой области существа должны пройти проверку *силы*; при провале их отрывает от земли и отбрасывает в сторону на d10 клеток. Чтобы определить, в какую сторону было отброшено существо, представьте, что оно стоит на циферблате лицом на 12 часов, и брось d12. Ураган не сможет оторвать от земли ничего тяжелее 150 килограммов. Если существо успешно проходит проверку *силы* (или весит более 150 кг), оно просто получает штраф –2 ко всем своим проверкам, пока находится в области действия вихря (чтобы выйти из этой области, существо должно успешно пройти проверку *силы (–2)*).

Смертоносная аура (3/уровень)

Проявления: *огненная аура, радиация, холод, шипы.*

Эта суперсила позволяет персонажу создавать вокруг себя разрушительное или ауру. Укажите, к какому типу материи или энергии относится эта суперсила (см. стр. 24).

По умолчанию смертоносная аура неактивна — персонаж должен «включить» её (свободное действие). «Включённая» аура остаётся активной до тех пор, пока персонаж её не деактивирует (или пока не окажется *при смерти*).

Закончив передвижение, персонаж с активной аурой наносит всем существам, оказавшимся с ним на соседних клетках, 2d6 урона, и по d6 урона за каждый уровень суперсилы (максимально возможный урон — 6d6).

Модификации:

- **Бронебойность (+1):** за каждый пункт силы, вложенный в эту модификацию, ББ смертоносной ауры увеличивается на 2.
- **Избирательная (+2):** персонаж может выбирать, на кого аура подействует, а на кого нет.
- **Постоянная (–2):** смертоносная аура всегда активна, и персонаж не сможет деактивировать её, даже если захочет!
- **Средний шаблон (+3):** область действия смертоносной ауры увеличивается до размеров среднего шаблона.
- **Тяжёлое оружие (+1):** смертоносная аура считается тяжёлым оружием.

Стойкость (1/уровень)

Проявления: *здоровяки, крепкая шкура, усиленный скелет.*

Персонаж получает +1 к *стойкости* за каждый уровень этой суперсилы (вплоть до максимума в +10 пунктов) благодаря магической защите, сверхпрочной коже, сверхъестественно крепким костям и т. п. От брони эта суперсила отличается тем, что на *стойкость* не влияет бронебойность атак.

Модификации:

- **Крепкий (+3):** персонаж настолько суров, что нужно сильно постараться, чтобы нанести ему хоть сколько-нибудь серьёзный урон. Даже находясь в *шоке*, он не получает *ранений* от ударов, вводящих его в *шок* повторно.

Супервыстрел (2/уровень)

Проявления: *молнии, взрывы, огонь, вода, высокотехнологичное оружие.*

Супер может предпринимать атаку с дистанцией 12/24/48. На первом уровне эта суперсила наносит 2d6 урона, а каждый следующий уровень увеличивает урон на d6 (максимально возможный урон — 6d6).

Супервыстрел по желанию персонажа может наносить как смертельный, так и несмертельный урон.

Модификации:

- **Бронебойность (+1):** за каждый пункт силы, вложенный в эту модификацию, ББ супервыстрела увеличивается на 2.
- **Внешний ресурс (–1/–2):** персонаж метает в цель тот или иной тип материи. Если в пределах ближней дистанции этой суперсилы нет скопления или источника выбранного типа материи, персонаж вообще не может использовать свой супервыстрел. Если применяется модификация –2, то, совершая супервыстрел, персонаж должен контактировать с выбранной материей.
- **Дистанция (+2/+4):** если применяется модификация +2, дистанция атаки увеличивается до 24/48/96, а если +4, то до 50/100/200.
- **Конус (+0/+1):** если применяется модификация +0, то атака накрывает область размером с конусный шаблон. Потенциальные жертвы этой атаки могут попытаться уклониться от неё (встречная проверка их *ловкости* против *стрельбы* супера). Если применяется модификация +1, то персонаж может переключаться между конусным шаблоном и другими доступными ему «режимами стрельбы».
- **Концентрация (+3):** если персонаж в свой ход не двигается с места и не предпринимает никаких других действий, кроме супервыстрела, урон от этой атаки полностью игнорирует броню любых неодушевлённых объектов и транспортных средств (но не броню, в которую облачены другие персонажи). Так, если герой с этой суперсилой атакует танк со *стойкостью* 17 и бронёй 60, он игнорирует 60 пунктов брони и имеет дело только с его базовой *стойкостью*, равной 17 пунктам.
- **Область действия (+2/+4):** если применяется модификация +2, то атака накрывает область размером со средний шаблон. Если применяется модификация +4, атака накрывает область размером с большой шаблон.
- **Скорострельность (+3/выстрел):** персонаж может произвести один дополнительный выстрел за каждые 3 пункта силы, вложенные в эту модификацию, вплоть до максимума в пять выстрелов за одну атаку. Используйте правила по автоматической стрельбе, но без штрафа за отдачу.
- **Смертельный урон (–1):** по умолчанию атака наносит смертельный урон. Если супер пожелает, он может нанести несмертельный урон, но в этом случае на его проверку атаки налагается дополнительный штраф –1.
- **Тяжёлое оружие (+1):** атака считается тяжёлым оружием.
- **Увеличенный урон (+4):** вместо d6 при проверках наносимого этой суперсилой урона используется d10.

Суперколдовство (2/уровень)

Проявления: *маги, жрецы и прочие заклинатели.*

Суперколдовские способности персонажа могут быть врождёнными, почерпнутыми из древних манускриптов или позаимствованными у более могущественных сущностей (или существ).

Примечание: эта суперсила предназначена для истинных суперколдунов. Простых волшебников, наделённых фиксированным набором «заклинаний», лучше создавать при помощи конкретных суперсил с магическими проявлениями.

Суперколдуны управляют потоками загадочных энергий, которые (при наличии некоторого времени на подготовку и активацию) способны наделить их почти неограниченными возможностями. Основное преимущество таких персонажей перед простыми волшебниками — их тактическая гибкость. Они не ограничиваются освоением каких-то конкретных заклинаний, предпочитая рассматривать магию как дикую и опасную, но вполне поддающуюся контролю стихию.

Чтобы приобрести эту суперсилу, персонаж должен обладать *смекалкой*, *характером* и *колдовством* (зависящим от *смекалки* сверхъестественным навыком) на уровне d8+.

Каждый уровень суперколдовства даёт персонажу один «колдовской» пункт силы, который он может использовать для имитации эффектов любых других суперсил в виде «заклинаний».

Сотворение такого заклинания — это действие, которое требует проверки *колдовства (–2)*; персонаж при этом должен иметь возможность свободно жестикулировать и внятно говорить. Проверка *колдовства* при сотворении заклинания заменяет собой проверку любого параметра, необходимого для применения выбранной суперсилы, будь то хоть проверка *стрельбы*, хоть встречная проверка *смекалки*.

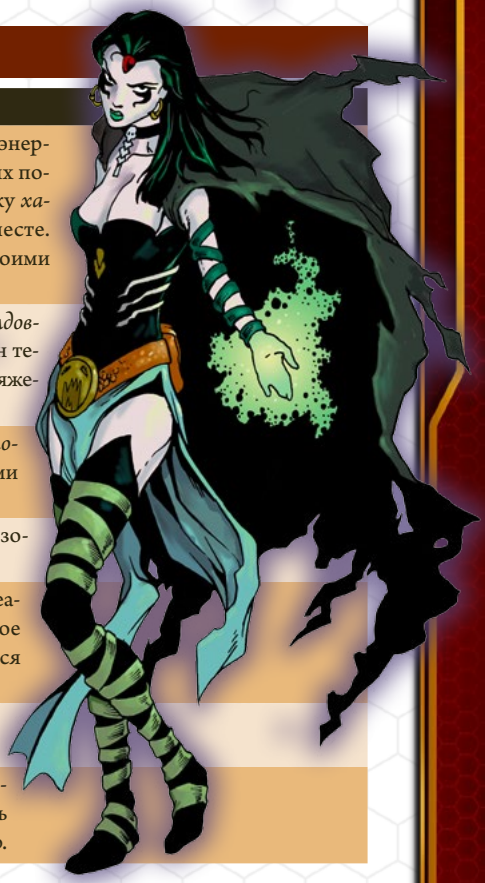
Если персонаж проваливает проверку колдовства, он оказывается в *шоке*. Если при проверке *колдовства* персонаж сталкивается с *осложнением (1)*, он допускает грубую ошибку в волшебной формуле и проходит проверку по Таблице срыва суперколдовских заклинаний (см. далее).

Запоминание: персонаж может увеличить надёжность любого заклинания, как следует его запомнив. Такое заклинание занимает часть имеющихся у персонажа колдовских пунктов силы, но при его сотворении на проверку *колдовства* не налагается штраф –2, а при *осложнении (1)* персонаж просто оказывается в *шоке*, как при обычном провале. Например, ведьма с суперколдовством 10-го уровня может запомнить *шок* за 2 пункта силы и творить его без дополнительных штрафов, но при этом у неё останется только 8 колдовских пунктов силы на сотворение остальных заклинаний.

При желании персонаж может в любой момент «забыть» заклинание, которое он ранее запомнил, освободив занятые им пункты силы, однако запоминание — процесс куда более длительный (точное время определяет ведущий, но в разгар сражения провернуть нечто подобное точно не получится).

Таблица срыва суперколдовских заклинаний

2d6	Эффект
2	**Разлом:** неосторожное вмешательство в потоки магических энергий привлекло недоброжелательное внимание неких могучих потусторонних сущностей. Персонаж должен пройти проверку *характера (–2)*. В случае провала персонаж погибнет на месте. При успехе он останется жив, но не сможет пользоваться своими суперсилами на протяжении d6 дней.
3	**Бичевание разума:** персонаж получает *ранение*, а его навык *колдовства* навсегда снижается на одну ступень. Кроме того, колдун теряет возможность пользоваться своими суперсилами на протяжении d6 дней.
4–5	**Псионический взрыв:** колдун получает один уровень *усталости* и теряет возможность пользоваться своими суперсилами на протяжении суток.
6–8	**Волшебная отдача:** колдун в *шоке* и теряет возможность пользоваться своими суперсилами на протяжении d6 часов.
9–10	**Энергетическое истощение:** необходимость иметь дело с океаном непредсказуемой и опасной магической энергии — тяжкое бремя. Персонаж в *шоке* и теряет возможность пользоваться своими суперсилами на протяжении d8 раундов.
11	**Магический шок:** персонаж в *шоке* и теряет возможность пользоваться своими суперсилами на протяжении d6 раундов.
12	**Поток силы:** колдун натыкается на особенно мощный источник магической энергии. Он получает возможность удвоить урон, эффект или цену творимого заклинания — на свой выбор.



Супернавык (1/ступень)

Проявления: *прирождённый гений, обучающие программы, интенсивная самоподготовка.*

Каждый уровень этой суперсилы обеспечивает персонажу новый навык или улучшает на одну ступень уже имеющийся (максимально возможное значение этого навыка также увеличивается на одну ступень).

Супернавык считается одной суперсилой вне зависимости от количества полученных и/или улучшенных с её помощью навыков.

Суперудар (2/уровень)

Проявления: *когти, всесокрушающие кулаки, встроенное энергетическое оружие, мастер боевых искусств.*

Один раз за раунд персонаж может объявить одну из своих безоружных атак суперударом. Если проверка драки оказывается удачной, каждый уровень суперсилы обеспечивает +d6 к урону вплоть до максимума в +5d6. Так, скажем, боец с *силой* d8 при помощи суперсилы первого уровня нанесёт d8+d6 урона.

Эффект этой суперсилы не суммируется с уроном от применяемого персонажем холодного оружия.

Суперудар по желанию персонажа может наносить как смертельный, так и несмертельный урон.

Модификации:

- **Бронебойность (+1):** за каждый пункт силы, вложенный в эту модификацию, ББ *суперудара* увеличивается на 2.
- **Дальность (+1):** за каждый пункт силы, вложенный в этот модификацию, дальность *суперудара* увеличивается на 1 клетку.
- **Концентрация (+3):** если персонаж в свой ход не двигается с места и не предпринимает никаких других действий, кроме *суперудара*, урон от этой атаки полностью игнорирует броню любых неодушевлённых объектов и транспортных средств (но не броню, в которую облачены другие персонажи). Так, если герой с этой суперсилой атакует танк со *стойкостью* 17 и бронёй 60, он игнорирует 60 пунктов брони и имеет дело только с его базовой стойкостью, равной 17 пунктам.

- **Множественная атака (+2):** эффект суперсилы применяется ко всем проверкам *драки* персонажа.
- **Однорукий (–1):** действие суперсилы распространяется только на одну из конечностей персонажа. Её можно применять в сочетании с *боевой яростью* и *круговым ударом*, но не при атаке второй рукой или множественных атаках, полученных благодаря другим суперсилам.
- **Смертельный урон (–1):** по умолчанию атака наносит смертельный урон. Если супер пожелает, он может нанести несмертельный урон, но в этом случае на его проверку *драки* налагается дополнительный штраф –1.
- **Суммирующийся урон (+2):** урон от этой суперсилы суммируется с уроном от применяемого персонажем холодного оружия. Так, супер с двуручным мечом (сила+d10) и суперударом 1-го уровня нанесёт сила+d10+d6 урона.
- **Тяжёлое оружие (+1):** атака считается *тяжёлым оружием.*

Суперхарактеристика (2/ступень)

Проявления: *невероятная реакция (ловкость), сверхразвитый мозг (смекалка), силовые доспехи (сила), религиозные убеждения (характер), могучее телосложение (выносливость).*

Каждый уровень этой суперсилы увеличивает как саму выбранную *характеристику*, так и максимально возможное её значение на одну ступень. Производные параметры (вроде *стойкости*) при подсчёте округляются в меньшую сторону, так что, скажем, при *выносливости* d12+1 *стойкость* персонажа будет равна 8. Каждая суперхарактеристика считается отдельной суперсилой, так что каждую из них ограничивает свой собственный предел могущества, да и модификации придётся покупать для каждой из них по отдельности.

Модификации:

- **Не сегодня (+2):** эта модификация позволяет персонажу один раз за игровую встречу заменить проверкой суперхарактеристики проверку любой другой *характеристики* (и только *характеристики* — с проверкой навыка этот номер не пройдёт). Так, сверхсильный персонаж может использовать проверку *силы* вместо *проверки на прочность* (герой ловит открытой ладонью несущийся навстречу кулак), а пойманный при помощи опутывания суперумник может пройти проверку *смекалки* и сообразить, за какую нить нужно потянуть, чтобы удерживающая его сеть превратилась в кучу бесполезных верёвочек.

Суперчерта (2/уровень)

Проявления: *экстраординарная программа подготовки, необычная биография, «платное приложение» к имеющейся суперсиле.*

Каждый уровень этой суперсилы даёт персонажу любую доступную в данном игровом мире боевую *черту* по выбору игрока и вне зависимости от предъявляемых этой *чертой* требований, за исключением требований по наличию других *черт* (так, например, персонаж сможет получить *боевую ярость+*, только обладая *боевой яростью*).

Обратите внимание, что при помощи этой суперсилы можно получить только боевые *черты*.

Суперчерта считается одной суперсилой вне зависимости от количества полученных с её помощью *черт*.

Телекинез (2/уровень)

Проявления: *сила разума, магия.*

Телекинез — это способность перемещать в пространстве предметы и существ (включая самого себя) силой мысли.

Телекинез можно применить к любому объекту в прямой видимости в радиусе 12 клеток, а значение его силы на 1-м уровне равно d10, которое увеличивается на одну ступень с каждым новым уровнем этой суперсилы (d12 на 2-м уровне, d12+2 на 4-м и т. д.). Если персонаж использует телекинез при осуществлении проверок *метания* или *драки*, то при проверках урона используется именно сила телекинеза, как если бы это была сила самого персонажа.

Каждое активное применение этой суперсилы считается действием, так что если супер атакует противника пятью висящими в воздухе бейсбольными битами — это пять разных действий (со штрафом –8 за несколько действий в раунд).

Живые существа: если персонаж хочет применить эту суперсилу к живому существу, оно получает возможность нейтрализовать это воздействие при помощи встречной проверки своего *характера* против *характера* персонажа. Если супер выигрывает, он приподнимает жертву над землёй и может перемещать её на 2d6 клеток за раунд. Удар о препятствие наносит жертве урон, равный силе телекинеза. Как вариант, персонаж может просто разжать мысленную хватку и отпустить жертву: если она находится достаточно высоко над землёй, то получит обычный урон от падения (ДА113).

Модификации:

- **Дистанция (+2):** радиус действия суперсилы увеличивается до 24 клеток.
- **Концентрация (+3):** если персонаж в свой ход не двигается с места и не предпринимает никаких

других действий, кроме атаки телекинезом, урон от этой атаки полностью игнорирует броню любых неодушевлённых объектов и транспортных средств (но не броню, в которую облачены другие персонажи).

- **Тяжёлое оружие (+1):** атака телекинезом считается *тяжёлым оружием.*

Телепатия (2)

Проявления: *коммуникаторы, конференц-связь, психический контакт.*

В качестве *свободного действия* персонаж может вступать в обоюдный мысленный контакт с друзьями и союзниками на расстоянии до полутора километров. Максимальное количество контактов, с которыми персонаж может обмениваться мыслями одновременно, равно значению его *смекалки*.

Модификации:

- **Вещание (+1/+3):** персонаж может установить мысленный контакт одновременно со всеми существами в радиусе полутора километров. Если используется модификация +3, вещание становится выборочным.
- **Коммутатор (+2):** персонаж может создать псионический «чат» для нескольких участников, максимальное число которых равно значению его смекалки. Обратите внимание, что из всех участников этого «чата» получать и отправлять приватные сообщения способен только сам телепат.
- **Прямое включение (+3):** персонаж может напрямую воспринимать любую информацию, поступающую через органы чувств цели, с которой он поддерживает мысленный контакт. Прямое включение требует полного сосредоточения, так что персонаж, который его осуществляет, не может предпринимать другие действия (в том числе общаться с помощью телепатии с другими существами).

Телепортация (3)

Проявления: *клубы дыма, магия, телепортирующие диски, межпространственное перемещение.*

Эта суперсила позволяет персонажу исчезнуть и тут же появиться вновь в любой точке пространства в радиусе 12 клеток. Телепортация считается перемещением и требует *свободного действия*. Расположенные на соседних клетках противники не получают возможность провести свободную атаку, когда персонаж выходит из ближнего боя при помощи *телепортации* (впрочем, противник с чертой *упреждающий удар* получает возможность провести свободную атаку, если персонаж телепортируется на соседнюю с ним клетку).

Если персонаж телепортируется в пункт назначения, который видит своими собственными глазами, проверка не требуется. Если он видел пункт назначения ранее, потребуется проверка *смекалки (–2)*. Если же персонаж выбирает пункт назначения, который он раньше даже не видел, штраф возрастает до –4. Провал означает, что при попытке телепортации персонаж врезается в какое-нибудь препятствие и возвращается на исходную позицию в *шоке*. Если при проверке *смекалки* супер сталкивается с *осложнением (1)*, он вдобавок получает 3d6 урона.

Персонаж ни при каких условиях не сможет телепортироваться внутрь препятствия, даже если захочет. Суперсила просто вернёт его на исходную позицию (как описано выше).

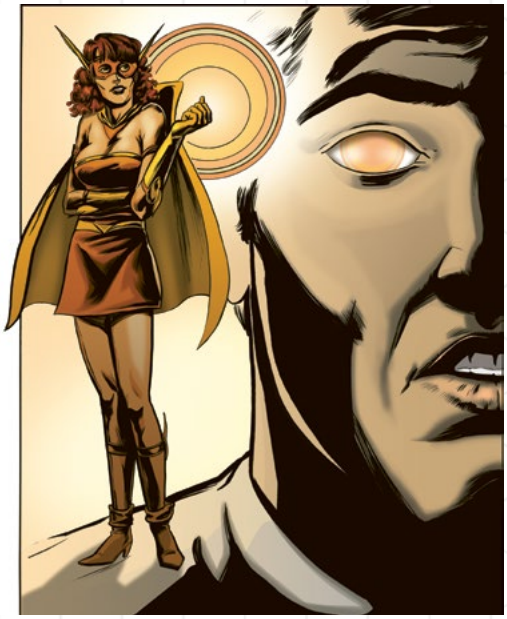
Совместная телепортация: если ведущий не скажет иначе, то вместе с собой персонаж может телепортировать до шести существ одновременно (все они должны касаться его в момент телепортации). При этом штраф к проверке *смекалки* увеличивается на –1 за каждого «пассажира».

Модификации:

- **Быстрая телепортация (+3):** персонаж стремительно перемещается с места на место, сбивая врага с толку и нанося ему удар за ударом. Если персонаж совершает несколько действий за раунд, он может телепортироваться после каждого действия (главное, чтобы суммарная длина всех прыжков не превышала радиуса действия суперсилы). Если хотя бы два этих действия — атаки, направленные на одного оппо-

нента, то срабатывает правило объединения сил (ДА99), при котором каждая дополнительная атака обеспечивает персонажу +1 к проверке *драки*. Так, если при помощи быстрой телепортации персонаж атакует одного противника трижды, то каждая из этих атак благодаря объединению сил получит преимущество +2 к попаданию.

- **Дальний прыжок (+3):** эта способность позволяет перемещаться на дальние расстояния. Чтобы совершить дальний прыжок, персонаж должен сконцентрироваться на пункте назначения и на протяжении как минимум одного раунда не предпринимать никаких других действий (в том числе свободных). Телепортация происходит в начале его следующего хода. Пока персонаж концентрируется на предстоящей телепортации, он считается беззащитной целью (ДА95). Если персонаж оказывается в *шоке*, попытка телепортации проваливается. Максимальная дистанция дальнего прыжка зависит от длительности концентрации: если она длилась один раунд, пункт назначения может находиться на расстоянии до 150 километров, если два раунда — до 1500 километров, а если три (максимально возможная длительность), то 24000 километров (иными словами, персонаж при этом сможет телепортироваться в любую точку планеты). Если супер участвует в кампании высокого уровня, то минута непрерывной концентрации позволит ему телепортироваться в любую точку множественной вселенной (этот вариант дальнего прыжка доступен только с разрешения ведущего).
- **Дистанция (+2/+4):** если используется модификация +2, то радиус действия суперсилы увеличивается до 24 клеток, а если +4, то до 48.
- **Телепортатор (+5):** если используется эта модификация, персонаж получает возможность телепортировать других существ, находящихся в радиусе действия этой суперсилы. При этом он проходит по одной проверке *характера* за каждое дружественное существо и по одной встречной проверке *характера* за каждое враждебное существо. Все эти проверки считаются одним действием, а если существ больше одного, то на каждую из них налагается суммирующийся штраф –1 за каждое дополнительное существо.



Увеличение (3/уровень)

Проявления: *пилюли роста, волшебное слово, особенности метаболизма.*

Эта суперсила позволяет персонажу увеличиваться в размерах, одновременно становясь крепче и сильнее. Каждый уровень даёт возможность повышать свой размер на 1. Увеличение, как и возвращение к исходному состоянию — это действие. Помните, что персонажу совсем не обязательно каждый раз увеличиваться до максимума: при желании (или при необходимости) он может выбрать любой доступный ему размер (скорость роста при этом не изменится). Каждая единица размера повышает его *стойкость* на 1, а *силу* — на одну ступень.

Персонаж, обладающий размером от +4 до +7, считается крупным существом и занимает на игровом поле квадрат со стороной 2 клетки (ДА173); от +8 до +10 — огромным, 3 клетки; +11 и более — гигантским, 4 клетки и +1 клетка за каждый последующий размер.

Модификации:

- **Быстрый рост (+2):** персонаж может изменять свой размер в качестве *свободного действия.*
- **Великан (–2):** персонаж не может изменять свой размер — он всегда соответствует максимальному уровню суперсилы увеличение. Кроме того, супер получает штраф –2 к *харизме* и массу трудностей с поиском подходящего по размеру снаряжения.
- **Громадные кулачищи (+1/+2):** с модификацией +1 крупный или огромный персонаж игнорирует 2 пункта штрафа за разницу в размере, атакуя более мелкие цели (ДА173). Если используется модификация +2, он игнорирует 4 пункта штрафа. Эта модификация не влияет на преиму-

щества, которые получают противники, атакующие самого персонажа.

- **Широкий шаг (+2):** когда персонаж становится крупным, его *шаг* увеличивается вдвое, а когда огромным — вчетверо. Значение бега при этом не меняется. Кроме того, эффект этой модификации не суммируется с эффектом суперсилы *скорость* (в подобной ситуации всегда используется только лучший из действующих показателей).

Уменьшение (4)

Проявления: *уменьшающие пилюли, мутация, волшебные слова.*

Эта суперсила позволяет персонажу уменьшаться в размерах, сохраняя при этом свою физическую силу. Персонаж может уменьшиться до одной десятой своего обычного размера (как правило, это где-то между 15 и 30 сантиметрами в высоту), получив при этом особенность *мелкий* (ДА173). Кроме того, при попытках обнаружить уменьшившегося персонажа на проверки *внимания* налагается дополнительный штраф –2.

Несмотря на то, что персонаж сохраняет свою физическую *силу*, его *стойкость* уменьшается на 2. Уменьшение (как и возвращение к обычному размеру) требует одного действия. Персонаж не может использовать суперсилы *уменьшение* и *увеличение* одновременно.

Модификации:

- **Плотность (+1):** при уменьшении в размерах *стойкость* персонажа не меняется.
- **Микроскопический (+4):** персонаж может уменьшиться до размеров микроба. При этом персонаж и «большой мир» обоюдно лишаются возможности хоть как-то взаимодействовать друг с другом. Даже ядовитый газ не способен отравить микроскопического персонажа, хотя болезнетворные бактерии и вирусы могут представлять опасность — персонажу они будут казаться гигантскими чудовищами. С другой стороны, микроскопический персонаж может незамеченным пробраться буквально куда угодно (даже большая часть «герметичных» преград не в силах его остановить), отправиться в путешествие по человеческому организму и т. д.
- **Быстрое уменьшение (+1):** персонаж может изменять свой размер в качестве *свободного действия*. Если он принимает свой обычный размер во время атаки при помощи *драки*, он получает +4 к проверке урона.
- **Крошечный (+4):** персонаж может уменьшиться до размеров мыши (порядка двух-трёх сантиметров в высоту). Имея дело с целями человеческого размера, персонаж получает +4 к проверкам атаки, а его жертвы, с другой стороны, получают штраф –4 к своим проверкам атаки и *внимания* против персонажа в силу его крошечных размеров. *Стойкость* персонажа при этом уменьшается ещё на 2 пункта.

Ужас (3)

Проявления: *леденящий душу взор, чёрный капюшон, устрашающий облик.*

Некоторые суперы выглядят настолько угрожающе, что каждый, кто их видит, должен пройти проверку храбрости.

Эта суперсила требует активации (*свободное действие*) и действует на всех враждебных и нейтральных персонажей в радиусе 12 клеток. Даже страшным (см. ниже) персонажам для этого нужно зарычать, завыть, посверкать глазами или любым иным способом «активировать» свою суперсилу.

На одного персонажа эта суперсила может воздействовать только один раз за сцену.

Модификации:

- **Страшный (–2):** суперсила накладывает отпечаток на внешность и/или поведение супера. Он получает штраф –2 к *харизме*.
- **Худший кошмар (+2):** когда персонаж активирует свою суперсилу, окружающие проходят проверку *храбрости* со штрафом –2.

Управление животными (2/уровень)

Проявления: *житель джунглей, звериные черты, высокотехнологичные устройства, амулеты.*

Персонаж обладает способностью контролировать животных и мысленно общаться с ними на расстоянии до полутора километров.

Количество уровней, необходимых для управления животным, зависит от его размера. Эта суперсила позволяет контролировать одновременно несколько существ, если её уровень больше или равен сумме необходимых для каждого из них. Персонаж может подчинять крыс, насекомых и других крошечных тварей не по отдельности, а сразу целым роем/стаей. Обычный рой (средний шаблон) может разделять на два малых роя.

Размер животного	Уровень
–3 или –2	1/2*
–1 или 0	1
+1 и больше	(размер + 1)
рой/стая, МШ	1
рой/стая, СШ	2

** один уровень позволяет контролировать двух животных этого размера*

Персонаж может общаться с животными, находящимися под его управлением, но стоит помнить, что звери руководствуются в основном инстинктами, и память их довольно коротка и очень избирательна. Это значит, скажем, что они могут помнить, как «двуногие» проходили неподалёку от их логова, но вряд ли сумеют поведать о них хоть что-нибудь определённое.

Враждебные животные: если персонаж пытается управлять существом (или роем существ), которое относится к нему враждебно, он должен пройти проверку *характера* (со штрафом –2, если битва уже идёт). Эта проверка требует одного действия.

Модификации:

- **Животное-спутник (см. описание):** это существо (или существа) — уникальное в своём роде животное, являющееся дикой картой. Цена этой модификации равна удвоенному значению уровня суперсилы, необходимого для управления этим самым животным. Если это существо погибнет, ему можно подыскать или подготовить замену — процесс займёт не менее d6 игровых встреч. Как вариант, поиск нового животного-спутника может стать целью отдельного приключения (по усмотрению ведущего).
- **Призыв (+4):** призванное животное (любое из тех, кого супер способен контролировать) возникает в указанном месте в радиусе 12 клеток от призвавшего его персонажа. Если животное погибает, персонаж получает возможность призвать новое. Если в животном более нет необходимости, персонаж может заставить его исчезнуть — этот процесс, как и призыв животного, требует одного действия.
- **Суперсилы (см. описание):** животное, созданное при помощи любой из описанных выше модификаций, получает суперсилы по тем же правилам (и за ту же цену), что и любой персонаж.
- **Телепатическая связь (+1):** супер получает возможность общаться с животными при помощи телепатии. Животное, которое находится под управлением персонажа, способно воспринимать и исполнять простые приказы, а персонаж может в любой момент почувствовать общее эмоциональное состояние подконтрольного животного (или животных).

Управление материей (2/уровень)

Проявления: *концентрация, магия, мутация, аморфное тело из материи того же типа.*

Персонаж может управлять определённым типом материи (см. стр. 24).

Суперсила первого уровня позволяет персонажу при помощи подвластной ему материи толкать, хватать, поднимать и атаковать любые цели в радиусе 12 клеток с *силой* d10. Каждый следующий уровень *управления материей* увеличивает эту *силу* на одну ступень. От этой же силы зависит и максимальный вес материи, которой персонаж способен управлять (см. таблицу сверхчеловеческой силы на стр. 14).

Создание и управление: в качестве действия персонаж может создать и пустить в ход столько материи, сколько позволяет ему его уровень *управления материей* (см. выше). Жидкие, газообразные и рассыпчатые тела — например, скульптура из металлического мусора или песчаная преграда (см. далее) — держат форму только до тех пор, пока персонаж на них концентрируется (штраф –1 на все остальные действия), и рассыпаются сразу же, как только персонаж перестаёт поддерживать концентрацию или удаляется за пределы радиуса действия. Любая созданная при помощи этой суперсилы материя растворяется, как только персонаж перестаёт на ней концентрироваться. Если персонаж управляет реально существующей (не созданной им самим или другим супером) твёрдой и прочной материей, то она будет сохранять приданную ей форму, даже

если он перестанет поддерживать на ней концентрацию или удалится за пределы радиуса действия.

Преграда: если при помощи управления материей персонаж создаёт стену или, скажем, клетку, то это «строение» будет обладать *прочностью* 10 и ещё по одному пункту *прочности* за каждый дополнительный уровень суперсилы. Обратите внимание, абсолютно неважно, из чего она сделана — из камней или воды, из перьев или стекла — прочность преграды отражает не надёжность материала, а, скорее, силу духа её создателя.

Модификации:

- **Властелин материй (+5):** персонаж может управлять любым типом материи, но одновременно только одним.
- **Внешний ресурс (–2):** персонаж не способен создавать материю, и должен рассчитывать на имеющиеся в радиусе действия суперсилы скопления и источники нужной материи.
- **Голем (+3):** персонаж может наделить видимостью жизни голема, созданного из материи, которой супер способен управлять. За каждые три пункта силы, вложенные в эту модификацию, персонаж получает возможность создать одного голема. Как вариант, вместо одного большого голема можно создать целую тучу големов-букашек — средний рой, способный при получении ранения разделяться на два малых *роя* (ДА174). Все созданные при помощи этой суперсилы големы являются *статистами*.
- **Дистанция (+2):** радиус действия суперсилы увеличивается с 12 до 24 клеток.

Управление разумом (5)

Проявления: *гипноз, куклы вуду, светящиеся концентрические импульсы.*

Управление чужим разумом является, пожалуй, вершиной психических способностей любого супера-псионика. С помощью этой суперсилы персонаж в качестве действия может пройти встречную проверку *смекалки* против *смекалки* любого живого существа в радиусе 12 клеток. Если персонаж выигрывает, существо становится его верной марионеткой.

Впрочем, управление чужим разумом требует постоянной концентрации, так что «кукловод» получает штраф –1 при совершении любых других действий. Если персонаж оказывается в *шоке* или получает ранение, он должен пройти проверку *характера*, чтобы не утратить контроль над своими марионетками (он утрачивает его тут же, когда оказывается при смерти, засыпает, теряет сознание и т. п.).

Голем

Сила голема равна силе управления материей. Голем должен оставаться в пределах радиуса действия суперсилы — в противном случае он просто развалится на части.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила (см. выше), выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6+2.

Особенности:

- **Броня +2:** голем состоит из очень прочной (или очень вязкой) материи.
- **Естественное оружие:** сила+d10. Оружие голема — его «кулаки». Они не обладают никакими особыми свойствами, связанными с материей, из которой состоит сам голем.
- **Механизм:** +2 при попытках выйти из шока, не дышит, не подвержен воздействию болезней и ядов, штраф за полученные ранения снижается на одну ступень, не получает дополнительного урона от прицельных атак.
- **Полёт:** шаг 6, МНВР 0. Суперсила позволяет персонажу манипулировать големом так, словно этот голем способен летать.
- **Размер:** размер голема (и, соответственно, его стойкость) возрастают на 1 за каждый уровень управления материей, которым обладает его создатель.

Марионетка получает шанс освободиться (встречная проверка *смекалки*) каждый раз, как кукловод пытается заставить её сделать нечто, противоречащее инстинкту самосохранения или базовым личностным установкам, например, шагнуть с обрыва или напасть на близкого человека (все детали отдаются на откуп ведущему). Если марионетка выигрывает, в этом раунде она не предпринимает более никаких действий, а выигрывая с подъёмом, она полностью освобождается от контроля кукловода. Конечно, никто не мешает кукловоду попытаться восстановить свой контроль над жертвой на следующий ход.

Если помимо этой суперсилы у персонажа есть ещё и телепатия, то между ним и его жертвой устанавливается мысленная связь, которая позволяет ему управлять марионеткой даже после того, как та покинет радиус действия управления разумом (12 клеток). Кроме того, кукловод при желании может удалённо воспринимать всё, что его марионетка видит, слышит и т. д.

Модификации:

- **Изменение воспоминаний (+2/+4):** если используется модификация +2, персонаж получает возможность изменить воспоминания своей жертвы так, чтобы та не помнила, что делала под воздействием управления разумом. Если используется модификация +4, то персонаж может замещать эти воспоминания ложными — жертва будет убеждена, что в это время занималась чем-то другим.
- **Театр кукол (+2):** за каждые два пункта, вложенные в эту модификацию, персонаж получает возможность управлять ещё одной марионеткой. Штраф за концентрацию при этом не увеличивается, а попытка поработить нескольких жертв одновременно не облагается штрафом за несколько действий в раунд. Однако если персонаж при этом пытается делать что-то ещё, этот штраф действует как обычно.

Управление силовыми полями (2/уровень)

Проявления: *чистая энергия, силовые поля, осязаемые иллюзии.*

Эта суперсила позволяет персонажу создавать управляемые и осязаемые силовые поля, способные поднимать предметы, формировать простые геометрические фигуры (шары, круги, кубы и т. д.), а также удерживать противников и, конечно, наносить им урон. Суперсила 1-го уровня позволяет создавать поля с силой d10 в радиусе 12 клеток от персонажа. Каждый следующий уровень увеличивает силу поля на одну ступень. Урон, наносимый полем, равен его силе; от неё же зависит вес, которым оно способно манипулировать и т. д. — всё, как если бы это была сила самого персонажа. Атака силовым полем — проверка *драки*.

Из силовых полей можно формировать различные примитивные «инструменты» — гигантские молоты, мухобойки, ковши и т. д. Более изощрённые предметы (вроде яйца Фаберже или ключа, способного открыть запертую дверь) при помощи этой силы создать нельзя.

Разные проявления этой суперсилы можно применять одновременно со стандартными штрафами за несколько действий в одном раунде.

Модификации:

- **Дистанция (+2):** радиус действия суперсилы возрастает до 24 клеток.
- **Область действия (+2):** суперсила воздействует на все цели, оказавшиеся в области размером со средний шаблон. Если это атака или захват, персонаж проходит только одну проверку, результат которой применяется против всех целей. Эта модификация не применяется при создании силового щита (см. далее).
- **Силовой щит (+3):** персонаж создаёт индивидуальное защитное силовое поле в форме плоскости или герметичной сферы. При помощи этого поля он может защитить как себя, так и других персонажей, находящихся в радиусе действия суперсилы. Максимальное количество силовых щитов, которое может создать персонаж, равно его уровню управления силовыми полями, а каждый защищённый силовым полем персонаж получает +1 к *стойкости* за уровень этой суперсилы.

  Впрочем, стоит помнить, что поддержание такого щита требует недюжинных усилий, так что за каждый щит персонаж получает штраф –1 ко всем своим проверкам. Кроме того, если персонаж получает *ранение* или оказывается в *шоке*, он должен пройти проверку *характера* — при провале все его силовые щиты немедленно деактивируются. Если персонаж оказывается *при смерти*, щиты также деактивируются.
- **Тяжёлое оружие (+1):** атака силовым полем считается *тяжёлым оружием*.

Управление энергией (5)

Проявления: *тело, сотканное из энергии, высокотехнологичные устройства, магия.*

Эта суперсила позволяет персонажу манипулировать одним из типов энергии (см. Типы материи и энергии, стр. 24) в пределах среднего шаблона с центром в любой точке в пределах 12 клеток от персонажа. В качестве *свободного действия* он может проявить и сколь угодно долго поддерживать какой-нибудь малозначительный эффект, соответствующий типу выбранной им энергии: вызвать прохладный ветерок, зажечь или потушить небольшое пламя, осветить тёмное помещение и т. п.

Более интенсивные по воздействию эффекты подпадают под одну из трёх общих категорий: управление, урон и защита.

Управление: в качестве действия персонаж может пройти проверку *смекалки*, чтобы откачать из области действия суперсилы кислород, повысить или понизить температуру, залить слепящим светом или непроглядной тьмой и т. п. В любом случае пребывание в этой области будет максимально неудобным и/или неприятным, и каждый, кто в ней окажется, до начала своего следующего хода получает штраф –2 (–4 при подъёме) к проверкам всех параметров. По сути, данный способ применения суперсилы — это улучшенная версия особого приёма *понижения параметра* (см. стр. 12), так что их эффекты не суммируются.

Урон: если персонаж пожелает, при помощи этой суперсилы можно нанести урон (ударить электричеством, опалить жаром, заморозить холодом и т. п.). Для этого персонаж должен в качестве действия пройти проверку *характера*. В случае успеха он наносит противникам, оказавшимся в области действия суперсилы, 2d6 урона (более солидный урон можно нанести, например, при помощи супервыстрела).

Защита: в качестве действия персонаж может пройти проверку *характера*, чтобы полностью нейтрализовать воздействие выбранного типа энергии в области действия суперсилы. Если источник энергии особенно силён, на проверку *характера* налагается штраф –2 или даже –4 (по усмотрению ведущего). В случае успеха персонажи, находящиеся в области действия суперсилы, не получают урона от «нейтрализованной» энергии. Атаки того же типа, направленные внутрь защищённой области, наносят только половину обычного урона (округляйте в меньшую сторону).

Модификации:

- **Властелин энергий (+5):** персонаж может управлять любым типом энергии, но одновременно только одним.
- **Дистанция (+2):** область действия суперсилы может располагаться в любой точке в радиусе 24 клеток от персонажа.
- **Избирательное (+2):** персонаж может выбирать, на кого суперсила подействует, а на кого нет.
- **Область действия (+2):** область действия суперсилы увеличивается до размеров большого шаблона.

Устойчивость (1/5/10)

Проявления: *другие суперсилы, привязанные к соответствующему типу материи или энергии.*

Суперсилы, привязанные к соответствующему типу материи или энергии, а также факторы окружающей среды, их воплощающие, оказывают значительно более слабый эффект на персонажей, обладающих соответствующей устойчивостью.

За 1 пункт эта суперсила обеспечивает +4 к *стойкости* против урона выбранного типа, даёт преимущество +4 к проверкам (в том числе встречным) при сопротивлении эффектам выбранного типа, а заодно и гарантирует полную невосприимчивость к «бытовым» факторам окружающей среды, воплощающим выбранный тип материи или энергии. Так, персонаж с *устойчивостью к огню* сможет без последствий для себя войти в горящее здание, но непременно сгорит, упав в жерло действующего вулкана.

За 5 пунктов эта суперсила вдвое уменьшает наносимый персонажу урон выбранного типа, даёт преимущество +4 к проверкам (в том числе встречным) при сопротивлении эффектам выбранного типа, а заодно и гарантирует полную невосприимчивость к факторам окружающей среды «планетарного масштаба», воплощающим выбранный тип материи или энергии. Так, персонаж с *устойчивостью к огню* сможет спокойно купаться в раскалённой лаве, но непременно сгорит, оказавшись на Солнце.

За 10 пунктов эта суперсила позволяет персонажу полностью игнорировать любое воздействие выбранного типа. Так, персонаж с *устойчивостью к огню* сможет игнорировать урон и эффекты любых суперсил с огненным проявлением и спокойно переносить жар звёздных недр.

- **Космос:** для того, чтобы выжить в космосе, персонаж должен обладать *устойчивостью* к воздуху (против вакуума), холоду, огню/жару и радиации — в общей сложности на 4 пункта силы. Кроме того, ему понадобится источник воздуха (или суперсила *не дышит*) и средство передвижения (или суперсила *полёт*).

Хамелеон (3)

Проявления: *пластичное тело, иллюзорный облик.*

Эта суперсила позволяет персонажу принимать облик других существ, размер которых отличается от размера самого персонажа не больше, чем на две ступени.

Тот, кто хорошо знаком с копируемым персонажем, может пройти проверку *внимания (–2)*, чтобы попытаться понять, что дело здесь нечисто; для этого он, впрочем, должен некоторое время пообщаться с притворщиком лицом к лицу. Ещё одним способом разоблачить «хамелеона» является продуманная актёрская игра и хорошо подобранные каверзные вопросы.

Обратите внимание, что хамелеоны не получают способности и параметры тех, чей облик они принимают. Однако хамелеон в сочетании с имитацией способен быть чертовски убедительным!

Модификации:

- **Голос (+2):** хамелеон может имитировать не только внешность, но и голос объекта. Имитация достаточно хороша, чтобы, скажем, обмануть электронную систему распознавания голоса. Если персонаж копирует и голос, и внешность объекта, штраф к проверке *внимания* при попытке его разоблачения возрастает до –4.
- **Неодушевлённые предметы (+3):** персонаж способен принять облик неодушевлённого предмета, размер которого не отличается от размера самого персонажа более, чем на 50%.

Хождение по стенам (1)

Проявления: *клейкий секрет, суперхватка, дополнительные конечности.*

Персонаж с этой суперсилой способен свободно перемещаться по вертикальным поверхностям и потолку со скоростью *шага* и при необходимости даже переходить на бег. Если поверхность достаточно надёжная, то персонаж может нести с собой груз, вес которого равен его комфортной нагрузке.

Чтение мыслей (3)

Проявления: *сосредоточение, мистическое свечение.*

С помощью этой суперсилы в качестве *свободного действия* персонаж может пройти встречную проверку *смекалки* против *смекалки* любого живого существа в радиусе 12 клеток.

При провале персонаж получает один уровень *усталости*, которая через час проходит сама собой.

Если персонаж выигрывает, ему удаётся прочесть поверхностные мысли цели; выиграв с подъёмом, он читает более глубокое воспоминание (продолжительностью около 5 минут) или примерно тот же объём сведений, касающихся интересующего его предмета или темы. Вне зависимости от результата цель неизбежно ощущает чужое мысленное присутствие. Если персонаж хочет прочесть чужие мысли незаметно, то на его проверку налагается штраф –4 (жертва узнаёт о постороннем вмешательстве, только если персонаж столкнётся с *осложнением (1)*).

Модификации:

- **Властелин воспоминаний (+3):** персонаж может не только читать воспоминания, но и изменять их, и даже восстанавливать те, что были по тем или иным причинам утрачены.

  Для изменения памяти персонаж должен пройти встречную проверку *смекалки* на тех же условиях, что и при чтении мыслей (включая усталость, которую он получает при провале). В случае успеха он может удалить все недавние (до 5 минут тому назад) воспоминания жертвы. При успехе с подъёмом персонаж получает возможность либо изменить этот отрезок памяти по своему усмотрению, либо стереть более давние (до часа тому назад) воспоминания.

  Для восстановления памяти, утраченной в результате травмы, достаточно простой проверки *смекалки* супера. Если память жертвы была изменена в результате целенаправленного постороннего вмешательства (*чтением мыслей* или *управлением разумом*), то персонаж проходит встречную проверку своей *смекалки* против *смекалки* того, кто стёр эти воспоминания. Жертва при желании

может участвовать в проверке (см. совместные проверки, ДА15) как на стороне персонажа, так и на стороне того, кто стёр её воспоминания (в зависимости от того, желает она узнать, что было стёрто, или наоборот, хочет оставить всё как есть). Восстанавливая утраченную память, персонаж в случае успеха либо возвращает целиком короткое воспоминание, либо фрагмент (не длиннее пяти минут) более продолжительного. При подъёме персонаж разом восстанавливает все утраченные жертвой воспоминания.

- **Прямое включение (+3):** персонаж может напрямую воспринимать любую информацию, поступающую через органы чувств цели, находящейся в пределах радиуса действия этой суперсилы (12 клеток). Прямое включение требует полного сосредоточения, так что персонаж, который его осуществляет, не может совершать никаких других действий.

Шестое чувство (2)

Проявления: *экстрасенсорное восприятие, предчувствие, сверхчутьё.*

Персонаж может предугадывать грозящую ему опасность. Он проходит проверку внимания за мгновение до того, как его успеют застать врасплох, выскочить на него из засады или преподнести другой неприятный сюрприз. При успехе первый раунд сражения персонаж начинает *наготове*. Эта суперсила — улучшенная версия одноимённой *черты*; их эффекты не суммируются.

Шок (2)

Проявления: *удар электричеством, стрекательный токсин, псионический хлыст, оглушительный вопль.*

Эта суперсила позволяет персонажу провести атаку касанием. В случае успеха жертва должна пройти проверку *выносливости* (*смекалки*, если суперсила имеет псионическое проявление, или *характера*, если духовное), при провале она оказывается в *шоке*. Если супер выиграл с подъёмом, вместо этого она теряет сознание (ДА23).

Находясь без сознания, жертва этой суперсилы в начале каждого своего следующего хода должна проходить проверку *выносливости/смекалки/характера*, чтобы очнуться. В случае успеха она приходит в себя в *шоке*, от которого может попытаться избавиться на следующий ход по обычным правилам. При подъёме она приходит в себя, тут же выходит из *шока* и сразу может действовать нормально.

Модификации:

- **Область действия (+2/+4):** если используется модификация +2, шок срабатывает на все цели в области размером со средний шаблон. Если используется модификация +4, персонаж при желании может использовать большой шаблон.
- **Избирательный (+2):** если используется модификация область действия, то персонаж может выбирать, на кого суперсила подействует, а на кого нет.
- **Усиленный (+1):** на проверки *выносливости/смекалки/характера* при сопротивлении шоку налагается штраф –2.

Эфир (2)

Проявления: *высокотехнологичные устройства, киборг, радиочувствительные пломбы.*

Персонаж может подключиться к теле- и радиотрансляции, если передатчик или ретранслятор находится от него не далее, чем в полутора километрах. Чтение шифрованной передачи требует проверки *смекалки* (–2).

Модификации:

- **Вмешательство (+2/+4):** включившись в передачу, персонаж получает возможность управлять информацией. Если применяется модификация +2, то персонаж может транслировать либо заранее подготовленный звуковой или видеоряд, либо свой собственный голос (при этом ему не обязательно говорить вслух). Если применяется модификация +4, персонаж может создавать изображения и звук трансляции прямо «на лету», имитируя заставки программ новостей, дикторов, звёзд масс-медиа, супергероев и т. п. узнаваемые образы (конечно, сначала их нужно будет тщательно изучить).
- **Одноканальная передача (–1):** одновременно персонаж может настроиться только на один из доступных в эфире каналов (и вмешиваться в него, если взята соответствующая модификация). Чтобы найти нужный канал и подключиться к нему, персонажу потребуется проверка *смекалки* (со штрафом –4, если этот канал зашифрован).
- **Дистанция (+1):** персонаж может подключаться к передатчикам и ретрансляторам, которые находятся от него не далее, чем в 150 километрах.

Перечень суперсил

Общие модификации	Стр.
Дистанционное касание (+2): атака касанием срабатывает на цель в радиусе 12 клеток в результате успешной проверки атаки.	22
Ограничение (–1/ –2): суперсила имеет то или иное ограничение. При –1 это мелкое ограничение, при –2 крупное.	22
Переключение (+2): переключение между различными суперсилами или наборами суперсил.	22
Подготовка (–1): нужно потратить действие, чтобы использовать суперсилу.	23
Снаряд (+1): атака касанием срабатывает в результате успешного попадания особого супервыстрела.	23
Сопряжение (–1/ –2): суперсила работает, только если другая суперсила активирована (–1) или успешно применена (–2).	23
Требует активации (–1): суперсила не является естественным состоянием персонажа, так что её предварительно требуется активировать в качестве свободного действия.	23
Устройство (–1/ –2): источником суперсилы служит предмет. При –1 этот предмет нужно надевать, при –2 нести в руках.	24
Суперсилы и их модификации	
Аморфное состояние (3): тело из выбранной субстанции. Восполнение (+3), дальность (+1/уровень), захват (+1), просачивание (+1).	25
Бесстрашие (2): невосприимчивость к проверкам храбрости.	25
Броня (1/уровень): +2 к броне. Крепкий (+3), тяжёлая броня (+4), частичная защита (–1/–2).	25
Вечная молодость (1): не стареет. Многолетний опыт (+1).	25
Вихрь (2): создаёт вихрь, сбивающий врагов с ног. Большой шаблон (+2), смерч (+2).	26
Водный (2): не может утонуть, +2 к проверкам плавания, шаг равен навыку плавания.	26
Восприятие (+3): не работают штрафы за плохую видимость. Круговое восприятие (+2).	26
Вселение (8): позволяет вселяться в тела противников. Доступ к воспоминаниям (+2).	26
Гроза (3): призывает грозу. Ливень (+1), порыв (+1), удар молнии (+3).	27
Двойники (3/уровень): позволяет создавать собственные копии. Неразличимость (+1), переселение (+2).	27
Детонация (2/уровень): герой взрывается без вреда для себя. Большой шаблон (+1), тяжёлое оружие (+1), усталость (–2).	28
Дополнительные действия (3/уровень): дополнительное действие в раунд за каждый уровень. Быстрые действия (+2).	28
Дополнительные конечности (3/уровень): дополнительные действия. Дальность (+1).	28
Дурной глаз (2): противники страдают от жуткого невезения. Проклятие (+2).	29
Заражение (3): заражает цель быстротекущим заболеванием. Инфекционное (+2), неконтролируемое (–1), усиленное (+1).	29
Защита (1/уровень): увеличивает защиту. Защитник (+1/+2), отбивание (+4).	29
Землетрясение (2): глубокий разлом (+3), подземный толчок (+3), тектонический сдвиг (+1).	30
Изобретения (2/уровень): имитация других суперсил при помощи устройств. Перенастройка (+3).	30
Иллюзии (2/уровень): создаёт зрительные и слуховые иллюзии. Затмение (+2/+4), игры разума (–1), психосоматика (+2), спецэффекты (+1).	31
Имитация (1/уровень): имитация чужих параметров и суперсил. Антипод (+1), дистанция (+2), длительность (+3), излишняя точность (–2), маг (+2), многозадачность (+1/+2), неконтролируемая (–2), устройства (+2).	31
Интерфейс (2): позволяет подключаться к электронным устройствам напрямую. Взломщик (+1).	32
Исцеление (5): исцеляет раны. Воскрешение (+8), исцеление увечий (+2), избавление (+3), прилив сил (+3/+5).	32

Механизм (8): +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и заболеваниям; штраф за ранения снижается на одну ступень.	33
Не дышит (2): позволяет обходиться без воздуха.	33
Не ест (1): позволяет обходиться без еды.	34
Не спит (1): позволяет обходиться без сна.	34
Невидимость (4/уровень): делает невидимым. Личная (–2), постоянная (–2), проецирование (+4/+6).	34
Невосприимчивость к ядам/болезням (по 1 за каждую невосприимчивость): защищает от отравления и заражения.	34
Нежить (10): +2 к стойкости, +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и заболеваниям; не получает дополнительного урона за прицельные атаки; штраф за ранения снижается на одну ступень, –2 к харизме.	34
Неисправность (3): выводит из строя различные устройства. Область действия (+2).	35
Неосязаемость (5): позволяет становиться бесплотным. Безусловный рефлекс (+2), постоянная (–2), проблеск (+5), проводник (+2).	35
Обострённые чувства (1/уровень): улучшенное восприятие. Сенсор (+2).	36
Одарённый (2): не получает –2 при совершении неумелых попыток.	37
Опутывание (3): связывает врагов по рукам и ногам. Область действия (+2/+4), прочные путы (+2).	37
Ослабление (4): снижает параметры и лишает суперсил. Обессиливание (+5), всестороннее (+5).	37
Отклонение (1/уровень): –1 к попаданию дистанционной атаки за уровень. Защитник (+1/+2).	38
Отравление (3): отравляет противников быстродействующим контактным ядом. Седативный яд (+3), смертельный яд (+5), усиленное (+1).	38
Паралич (3): обездвиживает противника. Усиленный (+1).	39
Перемещение под землёй (2): перемещение сквозь почву с половиной шага. Шаг (+1).	39
Поглощение (2): поглощает урон соответствующего типа. Властелин материй/энергий (+5), отражение (+4), усвоение (+2).	39
Полёт (2–20): позволяет летать; чем быстрее, тем сложнее попасть. Манёвренность (1/уровень).	39
Полиглот (1): позволяет говорить на любом языке. Грамотность (+1).	40
Помощник (5): верный супер-союзник.	40
Превращение (4): позволяет принимать форму любого животного. Говорящий (+2), мощь (+1), рой (+2/+4).	40
Приспешники (2/уровень): послушные и верные союзники. Призыв (+4), суперсилы (см. описание).	41
Прыжок (1–5): позволяет прыгать очень далеко и высоко. Отскок (+1), удар в прыжке (+1).	42
Разлагающее касание (4): разрушает предметы и наносит ранения. Быстрое разложение (+2), неконтролируемое (–2), усиленное (+1).	42
Раскачивание (2): позволяет перемещаться в пространстве, раскачиваясь на верёвках. Повышенная прочность (+1).	42
Регенерация (2/уровень): заживляет ранения. Восстановление (+1), отращивание (+2).	43
Сверхъестественная реакция (4/8): –2 или –4 при проверках атаки против персонажа. Поразительная реакция (+2).	43
Скорость (2–18): позволяет перемещаться с невероятной скоростью. Град ударов (+1), осцилляция (+5), перехват (+2), поверхностное натяжение (+1), поразительная реакция (+2), ураган (+2).	43
Смертоносная аура (3/уровень): разрушительное поле выбранного типа. Бронебойность (+1), избирательная (+2), постоянная (–2), средний шаблон (+3), тяжёлое оружие (+1).	44
Стойкость (1/уровень): повышает стойкость. Крепкий (+3).	44
Супервыстрел (2/уровень): бронебойность (+1), внешний ресурс (–1/–2), дистанция (+2/+4), конус (0/+1), концентрация (+3), область действия (+2/+4), скорострельность (+3/выстрел), смертельный урон (–1), тяжёлое оружие (+1), увеличенный урон (+4).	45
Суперколдовство (2/уровень): позволяет имитировать другую суперсилу при помощи магии.	46
Супернавык (1/ступень): увеличивает выбранный навык на одну ступень (+1, если он выше d12).	47

Суперудар (2/уровень): бронебойность (+1), дальность (+1), концентрация (+3), множественная атака (+2), одна рука (–1), смертельный урон (–1), суммирующийся урон (+2), тяжёлое оружие (+1).	47
Суперхарактеристика (2/ступень): увеличивает выбранную характеристику на одну ступень (+1, если она выше d12). Не сегодня (+2).	48
Суперчерта (2/уровень): даёт боевую черту.	48
Телекинез (2/уровень): позволяет двигать вещи силой разума. Дистанция (+2), концентрация (+3), тяжёлое оружие (+1).	48
Телепатия (2): позволяет устанавливать мысленную связь. Вещание (+1/+3), коммутатор (+2), прямое включение (+3).	49
Телепортация (3): позволяет мгновенно перемещаться в пространстве. Быстрая телепортация (+3), дальний прыжок (+3), дистанция (+2/+4), телепортатор (+5).	49
Увеличение (3/уровень): увеличивает размер, силу и стойкость на 1 за уровень. Быстрый рост (+2), великан (–2), громадные кулачищи (+1/+2), широкий шаг (+2).	50
Ужас (3): вызывает проверку храбрости. Страшный (–2), худший кошмар (+2).	51
Уменьшение (4): позволяет уменьшаться в размерах. Быстрое уменьшение (+1), крошечный (+4), микроскопический (+4), плотность (+1).	51
Управление животными (2/уровень): животное-спутник (см. описание), призыв (+4), суперсилы (см. описание), телепатическая связь (+1).	52
Управление материей (2/уровень): позволяет управлять материей выбранного типа. Властелин материй (+5), внешний ресурс (–2), голем (+3), дистанция (+2).	52
Управление разумом (5): позволяет контролировать других существ. Изменение воспоминаний (+2/+4), театр кукол (+2).	53
Управление силовыми полями (2/уровень): дистанция (+2), область действия (+2), силовой щит (+3), тяжёлое оружие (+1).	54
Управление энергией (5): управление выбранным типом энергии. Властелин энергий (+5), дистанция (+2), избирательное (+2), область действия (+2).	55
Устойчивость (1/5/10): делает устойчивым к выбранному типу материи или энергии.	55
Хамелеон (3): имитация облика другого существа. Голос (+2), неодушевлённые предметы (+3).	56
Хождение по стенам (1): позволяет ходить по стенам и потолку.	56
Чтение мыслей (3): даёт доступ к чужой памяти. Властелин воспоминаний (+3), прямое включение (+3).	56
Шестое чувство (2): проверка внимания позволяет заметить скрытую опасность. В случае засады позволяет начать бой наготове.	57
Шок (2): противники теряют сознание. Избирательный (+2), область действия (+2/+4), усиленный (+1).	57
Эфир (2): управление медиа-информацией. Вмешательство (+2/+4), дистанция (+1), одноканальная передача (–1).	57

ШТАБ-КВАРТИРА

У команды супергероев — или суперзлодеев — должна быть крутая штаб-квартира. Крепость Одиночества Супермена, Бэт-пещера Бэтмена или Бакстер-билдинг Фантастической четвёрки — всё это примеры штаб-квартир, в которых супергерои занимаются исследованием новейших угроз, изобретают устройства для победы над новыми врагами или встречаются со своими товарищами-супергероями.

СОЗДАНИЕ ШТАБ-КВАРТИРЫ

Вместо того чтобы отслеживать стоимость покупки и содержания штаб-квартиры (согласитесь, не самое подходящее для истинных супергероев занятие) каждый член команды суперов получает по 5 пунктов *снабжения* за ранг. Так, например, в распоряжении группы из четверых *закалённых* персонажей будет 40 пунктов *снабжения*.

Эти пункты *снабжения* чаще всего отражают сырьевые, денежные и трудовые ресурсы, полученные персонажами, например, от благодарных покровителей, городской администрации или соответствующих правительственных структур.

В обмен на эти пункты персонажи могут оснащать и отстраивать свою штаб-квартиру, пользуясь таблицами и списками, приведёнными в этой главе. Лучше, если игроки сразу определятся, кто из них будет заниматься подсчётами и записями, необходимыми при создании и последующем расширении базы.

(1) ЗДАНИЕ

Как минимум один из пяти стартовых пунктов снабжения должен быть потрачен на приобретение здания, пещеры или другого вместилища для будущей штаб-квартиры.

Никто не мешает героям владеть сразу несколькими зданиями, но в таком случае оснащать и улучшать их предстоит по отдельности. Облик приобретённого здания целиком и полностью отдаётся на откуп игрокам и ведущему.

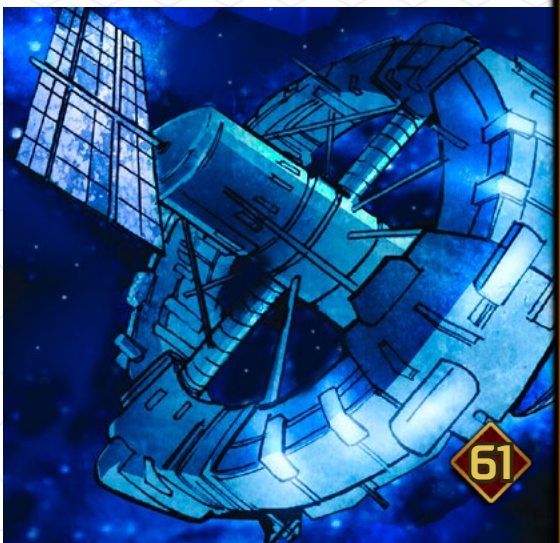
Каждое здание должно иметь определённый размер и местоположение.

Размер

«Полезное пространство» — это количество помещений, которое можно разместить в здании выбранного размера. При желании этот показатель можно увеличить — каждое дополнительное помещение обойдётся в 2 пункта *снабжения*.

Размер штаб-квартиры

Размер	Полезное пространство	Пункты снабжения	Пример
Крошечный	1	1	Подвал
Мелкий	3	2	Квартира
Средний	6	3	Небольшой дом
Крупный	10	5	Этаж в офисном здании
Огромный	20	7	Особняк
Гигантский	30	10	Офисное здание



Местоположение

Следующим шагом героям нужно будет определиться с местоположением штаб-квартиры. Иными словами, где будет находиться их база? В непримечательном арендованном офисе в деловой части города? В подвале старинного особняка? Под водой? На Луне? В пещере? В толще арктического льда?

Если персонажи выбрали какое-нибудь отдалённое место (например, космическую станцию или пустынный остров посреди океана), то вдобавок им предстоит озаботиться подходящим транспортным средством.

Местоположение штаб-квартиры

Местоположение	Пункты снабжения
В городе	0
На пустынном острове/в дикой глуши	+1
Под землёй/в жерле погасшего вулкана	+1
Под водой (на базе или на борту подлодки)	+2
В космосе (на орбите или на Луне)	+3
На другой планете/в другом измерении	+4

(2) Состояние

Одни суперы коротают время в просторных высококлассных апартаментах, в окружении современных технологий, роскошных автомобилей и расторопных слуг. Другим приходится ютиться в промозглых, едва приспособленных для жизни лачугах на самом дне городских трущоб.

Состояние штаб-квартиры определяет не только качество постройки здания, в котором она расположена, но и уровень её оснащения. Эти два показателя связаны напрямую, так что если вы не вложите в этот параметр ни одного пункта *снабжения*, состояние вашей штаб-квартиры (и, соответственно, её оснащение) будет соответствовать начальному (–1) уровню. Число в скобках — это модификатор, который используется при «профильных» проверках во время работы в расположенных в здании помещениях (см. Помещения, далее).

Уровень состояния штаб-квартиры

Уровень	Оснащение	Пункты снабжения
Начальный	–1	0
Средний	0	1
Достойный	1	3
Передовой	2	5
Первоклассный	4	10

Обратите внимание, что состояние штаб-квартиры можно улучшить и после начала игры, но при этом игрокам придётся заплатить его полную цену в пунктах *снабжения*, а не разницу между стоимостью текущего и желаемого состояния. Так, например, стоимость улучшения достойной штаб-квартиры до передовой составит не 2 пункта *снабжения*, а 5.

(3) Помещения

Любая штаб-квартира состоит из одного или нескольких специализированных помещений, описание которых приведено далее. В штаб-квартиру нельзя втиснуть помещений больше, чем в ней есть полезного пространства (см. выше). Если полезное пространство закончилось, то персонажам придётся либо расширять его, либо подыскивать для своей штаб-квартиры здание побольше. В скобках указана стоимость постройки каждого помещения в пунктах *снабжения*.

Ангар (+4)

В распоряжении у хорошо оснащённых суперкоманд могут находиться самолёты, вертолёты и даже космические корабли. В каждом ангаре достаточно места для того, чтобы разместить в нём один самолёт размером с реактивный истребитель или два относительно небольших вертолёта.

Если эта книга используется вместе с «Savage Worlds: Научная фантастика», то суммарный размер хранимых в ангаре летательных аппаратов и/или космических кораблей не может превышать 24 пункта.

Библиотека/ /Компьютерная лаборатория (+1)

Достоверная информация — бесценный ресурс, когда дело касается поисков пропавшего бриллиантового колье или логова суперзлодея. Библиотека/компьютерная лаборатория содержит огромную подборку книг и множество терминалов или планшетов, через которые можно подключаться к внешним базам данных и компьютерным сетям. На проверки анализа текста, осуществляемые в этом помещении, действует модификатор оснащения штаб-квартиры.

Гараж (+2)

Каждый гараж — это помещение, в котором команда может незаметно от посторонних хранить и ремонтировать (в комплекте с гаражом идут все необходимые для этого инструменты) одно из своих транспортных средств (по выбору игроков). Если эта книга используется вместе с «Savage Worlds: Научная фантастика»,

то суммарный размер хранимых в гараже транспортных средств не может превышать 8 пунктов.

На все проверки ремонта транспортных средств, осуществляемые в гараже штаб-квартиры, действует модификатор оснащения. Ради простоты следует считать, что инструменты из одного гаража не подходят для работы в другом, даже если они оба «заточены» под обслуживание однотипных транспортных средств.

Генератор (+1)

Если штаб-квартира запитана от электросети, она становится уязвимой перед массовыми отключениями (а значит и перед способными на подобные деяния суперзлодеями), а если она при этом достаточно крупная, её местоположение можно будет относительно легко вычислить, изучив статистику местного энергопотребления. Установленный в штаб-квартире генератор полностью покрывает все внутренние потребности в электроэнергии. Штаб-квартира, расположенная за пределами городской черты, обязательно должна быть оборудована генератором.

Жилые комнаты (+1 за каждых четверых жильцов)

Каждому супергерою нужно место, где он может поспать или просто отдохнуть и собраться с мыслями. В зависимости от состояния штаб-квартиры жилое помещение может являть собой как общую спальню с раскладушками и совмещённым санузлом, так и отдельные апартаменты с дорогой мебелью и собственной ванной.

Изолятор (+1)

В изоляторе супергерои могут держать захваченных в плен противников (в том числе суперзлодеев), которых они намереваются, например, допросить. Изолятор оснащён системой наблюдения, а все его конструкции обладают *стойкостью* 15 (плюс модификатор оснащения штаб-квартиры). В помещении изолятора можно разместить либо две простые тюремные камеры, либо одну нейтрализующую камеру, не дающую заключённому пользоваться суперсилами.

Конечно, герои могут держать заключённых в любом необорудованном помещении, но стоит помнить, что в нём не будет системы наблюдения, а базовая *стойкость* конструкций такого «изолятора» уменьшится до 10.

Командный центр (+1)

Командный центр — это помещение, в котором группа суперов может собраться и обсудить текущую ситуацию и наметить будущий план действий. Командный центр начального уровня — это комнатушка с утыканной цветными булавками картой города на стене и, возможно, парой-тройкой стульев. Первоклассный командный центр — это зала с трёхмерными голографическими картами и синхронизацией через спутниковую связь, позволяющую в реальном времени следить за любыми событиями в городе (стране, мире и т. д.).

Именно в командном центре расположены системы связи и перехвата чужих сообщений — их качество и область охвата также определяет состояние штаб-квартиры. Оснащение среднего уровня обычно целиком охватывает один крупный город, в то время как первоклассное оборудование может обеспечить мгновенную связь даже с другими планетами и параллельными измерениями (конечно, если они существуют в игровом мире текущей кампании).

Кухня и столовая (+1/+2)

Супергерои (пусть и не все) тоже должны чем-то питаться. Если штаб-квартира — это место, где суперы живут, им обязательно понадобится помещение, в котором они будут хранить продукты, готовить еду и, собственно, есть. В зависимости от состояния штаб-квартиры, кухня может являть собой как закуток с микроволновкой и кулером, так и роскошный пятизвёздочный комплекс с обеденной залой, хрусталём, фарфором, официантами и иностранным шеф-поваром.

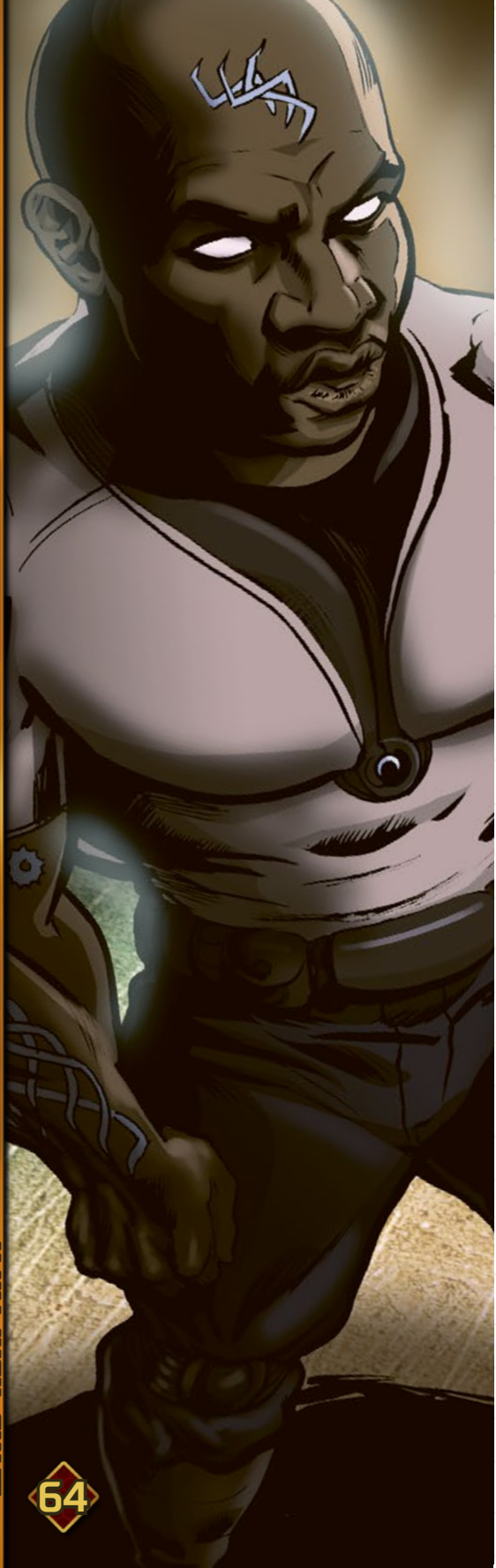
Если увеличить стоимость этого помещения до 2 пунктов *снабжения*, то наряду с кухней и столовой штаб-квартира будет оборудована теплицами, оранжереями, гидропонными камерами и т. п. — инфраструктурой, гарантирующей независимость от внешних поставок продовольствия.

Мастерская (+2)

Мастерская — это специализированное помещение, оснащённое всем необходимым для сборки и ремонта механических, кибернетических, электрических и электронных устройств (за исключением любых транспортных средств). Все связанные с этими устройствами проверки *ремонта* в стенах штаб-квартиры должны осуществляться с учётом модификатора её оснащения.

Медицинский центр (+2)

Медицинский центр — это место, где раненые герои могут подправить здоровье вдали от любопытных глаз. Помимо обычных модификаторов за уровень развития медицинских технологий (ДА25)



на проверки *лечения* и *естественного выздоровления,* осуществляемые в стенах медицинского центра, действует и модификатор оснащения штаб-квартиры.

Специализированная библиотека/лаборатория (+2)

В отличие от обычной справочной библиотеки, специализированная содержит информацию по одной конкретной теме, причём любой — от магии до химии. Это означает, что при постройке такого помещения нужно выбрать одно из доступных в этом игровом мире знаний. Осуществляя проверку выбранного *знания* в стенах штаб-квартиры, персонаж должен учитывать модификатор её оснащения.

Телепорт (от +1)

Это сверхтехнологичное помещение может быть оборудовано только с разрешения ведущего. В нём обычно находится программируемый телепорт, позволяющий персонажам мгновенно перемещаться в пространстве (и, возможно, даже между параллельными измерениями). Обрати внимание, что «телепорт» не обязательно должен быть именно телепортом — с его ролью вполне успешно справится, скажем, потайная дверь в подземный тоннель, ведущий в тёмный переулок за пару кварталов от штаб-квартиры.

Одновременно стандартным телепортом может воспользоваться только один персонаж. Увеличьте стоимость телепорта на 1 пункт *снабжения*, если вы желаете, чтобы им могли пользоваться до пяти персонажей одновременно; на 2 пункта, если до 10 персонажей; на 3 пункта, если до 20 и т. д.

Стоимость телепорта

Цена	Тип
1	Телепортация в любую точку на расстоянии до 500 метров от штаб-квартиры.
2	На расстоянии до 1500 метров.
3	На расстоянии до 15 километров.
4	На расстоянии до 150 километров.
5	В любую точку планеты.
8	В любую точку множественной вселенной.

Тренировочный зал (+2/+4)

Тренировочный зал за 2 пункта *снабжения* — это вполне обычный спортзал; ещё за 2 пункта *снабжения* к залу пристраивается программируемая полоса препятствий с лучами смерти и противниками-роботами.

(4) Усовершенствование штаб-квартиры

Помимо особых помещений штаб-квартиру можно оснащать разнообразными полезными улучшениями. Конечно, база способна прекрасно функционировать и без них, но к неприятностям всегда лучше готовиться заранее.

Аварийный выход (+1)

Штаб-квартира оснащена хорошо спрятанным средством экстренной эвакуации на случай чрезвычайной ситуации. Это может быть ракетная капсула, парашют, одноразовый телепорт и т. п. «Аварийный выход» довольно мал, так что одновременно им могут воспользоваться лишь пятеро персонажей. Воспользовавшись им, беглецы обычно оказываются на расстоянии порядка полутора километров от штаб-квартиры — вполне достаточно для того, чтобы успеть убежать и до поры залечь на дно.

Маскировка (+2)

Внешне штаб-квартира выглядит как самое обыкновенное здание: школа, отель, склад и т. п. Что касается внутренних помещений, то все компьютеры, супергеройские костюмы, транспортные средства и другие высокотехнологичные устройства для борьбы с преступностью спрятаны за вращающимися картинами, раздвижными стенными панелями, откидными столешницами и в потайных комнатах.

Если игроки хотят, чтобы было спрятано само здание, а не его истинная природа, тогда им следует выбрать укрытие (см. далее).

Система безопасности (+1)

Доступ в штаб-квартиру и ко всем её системам может получить только обладатель подходящего ключа (электронного имплантата, магнитной карты, волшебного амулета и т. п.). О попытке несанкционированного доступа система немедленно оповещает всех авторизованных пользователей при помощи сирены, мигалок, радиотрансляции и т. п.

Система обороны (+1 за каждые 2 пункта силы)

Пункты *снабжения* можно потратить на укрепление обороноспособности штаб-квартиры. Каждый пункт снабжения эквивалентен двум пунктам силы, которые можно потратить на приобретение «суперсил» для оснащения штаб-квартиры (ниже описаны предназначенные специально для них общие модификации).

Обычно это импульсные пушки (супервыстрел), охранники (приспешники) и/или сети и клетки-ловушки (опутывание). Точный перечень доступных при организации системы обороны суперсил определяет ведущий.

Модификации:

- **Только периметр (–2):** выбранная суперсила защищает только периметр штаб-квартиры.
- **Одна комната (–3):** выбранная суперсила защищает одно единственное помещение, которое нужно выбрать при приобретении усовершенствования. Перенос системы обороны в другое помещение после её приобретения обойдётся в 1 пункт снабжения.

Без этих модификаций «суперсила» защищает периметр базы и все помещения внутри штаб-квартиры (за исключением жилых комнат).

Если штаб-квартира оснащена ещё и системой безопасности, то система обороны активируется автоматически в момент срабатывания тревоги. Если для активации суперсилы необходима проверка какого-нибудь параметра, считайте, что система обороны в штаб-квартире начального уровня обладает этим параметром со значением d4. Каждый следующий уровень состояния штаб-квартиры увеличивает этот параметр на одну ступень (так, в первоклассной штаб-квартире он будет равен d12).

В противном случае система обороны активируется вручную и использует параметры своего оператора.

Укрытие (+3)

Штаб-квартира надёжно спрятана от посторонних глаз под поверхностью земли, глубоко под водой или при помощи иных столь же надёжных средств (в том числе технологических). На все попытки выследить, провидеть, засечь или любым иным способом обнаружить местоположение персонажа, запеленговать источник его сообщений или отследить его перемещения по территории такой штаб-квартиры персонажа налагается штраф –4.

Обратите внимание, что штаб-квартира, даже находясь под землёй, в жерле вулкана, под водой или в космосе, может и не иметь этого усовершенствования. В таком случае обнаружить её ничуть не сложнее, чем любое другое здание, а средства связи не защищены средствами сокрытия и шифрования сигнала — космическая станция светится на радарах как ёлочная гирлянда, а отсутствие раздвижной крыши в жерле вулкана позволяет заметить штаб-квартиру с борта любого случайного вертолёта.

Примеры штаб-квартир

Ниже вы найдёте несколько примеров штаб-квартир, созданных по описанным правилам. Они не привязаны ни к одному игровому миру и с небольшими изменениями могут использоваться в любом посвящённом супергероям приключении.

Число в скобках после названия штаб-квартиры — это цена штаб-квартиры в пунктах снабжения. В строке «Помещения» первое число в скобках — это общее количество доступных помещений, второе — количество незанятых помещений.

Штаб-квартира народного мстителя (5)

Размер: мелкий.
Местоположение: в городе (центр).
Состояние: среднее.
Помещения (3/1): командный центр, библиотека.
Усовершенствования: нет.

Эта затерянная в городских джунглях штаб-квартира может быть как логовом героя-одиночки, так и «аварийным убежищем», в котором он скрывается от преследователей.

Эта скудно обставленная квартира оборудована парой радиостанций, настроенных на частоты полиции и экстренных служб округа, а также компьютером, подключённым к сети Интернет. Практически всю остальную мебель составляет одноместная кушетка, небольшой столик с походной плиткой и коробка консервов. Местный обитатель, скорее всего, будет завсегдатаем окрестных ресторанчиков и кафе.

Первая штаб-квартира (10)

Размер: крупный.
Местоположение: в городе (деловой район).
Состояние: среднее.
Помещения (10/7): командный центр, кухня и столовая, жилые комнаты (4 жильца).
Усовершенствования: система безопасности.

Эта штаб-квартира больше всего подходит для группы начинающих супергероев. Конечно, оборудована она не слишком богато, зато есть куча свободного места для последующего расширения и улучшения. Жилая часть базы рассчитана на четырёх человек, а установленное оборудование позволяет обеспечивать связь и следить за сообщениями экстренных служб и полиции в масштабах округа.

Орбитальная космическая станция (23)

Размер: крупный.
Местоположение: в космосе (геоцентрическая орбита).
Состояние: достойное.
Помещения (10/4): командный центр, генератор, ангар, кухня и столовая, жилые комнаты (4 жильца), специализированная библиотека (параллельные измерения).
Усовершенствования: 2 аварийных выхода (спасательные капсулы).

Эта небольшая космическая станция, расположенная на геостационарной орбите — идеальная штаб-квартира для суперкоманды, в распоряжении которой имеется маломестный космический корабль. Описанная здесь версия оснащена специализированной лабораторией с обширной базой данных, посвящённой изучению параллельных измерений. В ангаре станции находится лёгкий орбитальный челнок. Несмотря на то, что в данный момент на станции может находиться лишь четыре постоянных обитателя, под жилые комнаты можно оборудовать ещё целых четыре помещения. Спасательные капсулы станции рассчитаны на десятерых человек.

Логово суперзлодея (43)

Размер: крупный.
Местоположение: под водой.
Состояние: достойное.
Помещения (10/2): командный центр, генератор, кухня и столовая, библиотека, 4 изолятора, жилые комнаты (12 жильцов).
Усовершенствования: маскировка (подводная исследовательская лаборатория), система обороны (супервыстрел: импульсные излучатели. Дистанция 12/24/48, урон 3d6, РЖ: 1В), система обороны (приспешники: 16 охранников), аварийный выход (сверхмалая подлодка), система безопасности.

Эта штаб-квартира замаскирована под глубоководный научно-исследовательский центр: россыпь герметичных куполов, соединённых разветвлённой сетью прозрачных сводчатых тоннелей. Несмотря на то, что постоянный штат охранников базы составляет 16 человек, спасательная подлодка на случай аварийной ситуации способна вместить лишь пятерых пассажиров. Импульсные пушки, автоматически активирующиеся в момент срабатывания общей тревоги, до поры скрыты за раздвижными потолочными панелями в каждом из помещений логова. Пушки подключены к автоматической системе наведения и обладают навыком *стрельбы* d8.

Остаток книги почти целиком посвящён устрашающим противникам, с которыми предстоит сражаться нашим героям.

ОСОБЫЕ ДОСЬЕ

Остаток этой книги почти целиком посвящён противникам, с которыми предстоит столкнуться нашим героям.

Персонажи, отмеченные звёздочкой (★), как правило, являются *дикими картами.*

ОБЫВАТЕЛИ

Это обычные люди, составляющие подавляющее большинство населения любого города: частные предприниматели, офисные служащие, работники обслуживающей сферы и т. д. Они живут от зарплаты до зарплаты, почти не нарушают закон и в целом вполне заслуживают того, чтобы супергерои спасали их от суперзлодеев.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, вождение d4, драка d4, знание (профессиональное) d6, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Снаряжение: снаряжение обывателя зависит от рода его профессиональной деятельности. У многих из них есть вполне легальное огнестрельное оружие или, по крайней мере, складной нож.

СЛУЖИТЕЛИ ЗАКОНА

Первая линия защиты любого современного общества от зла — его правоохранительные структуры. Не обладая ни каплей сверхчеловеческих возможностей суперов, представители этих структур ежедневно подвергают свою жизнь опасности ради спокойствия тех, кого они поклялись защищать.

Патрульный

Это типичный патрульный полицейский, сотрудник службы безопасности или сотрудник частной охранной компании. Зачастую именно такие люди первыми оказываются на месте происшествия, а значок, пушка и несколько недель подготовки — порой едва ли не единственное, что отличает их от простых граждан.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, вождение d4, драка d6, запугивание d6, знание (право) d4, стрельба d6, уличное чутьё d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+4.

Изъяны: клятва (служить и защищать).

Черты: полезные связи (полиция или корпорация).

Снаряжение: бронежилет (+4), пистолет 9 мм (дистанция 12/24/48; урон 2d6; ББ 1, РЖ: 1В, 2В, 6В), полицейская дубинка (сила+d4), наручники, форма.

★Сыщик

В эту категорию попадают любые персонажи ведущего, посвятившие себя поискам истины. Сыщиком может быть и полицейский, и частный детектив, и проныра-репортёр, и любой другой профессиональный любитель совать нос не в своё дело. Такой персонаж может стать бесценным союзником, а в некоторых случаях — подопечным.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: анализ текста d8, внимание d6, вождение d4, драка d6, запугивание d8, знание (право) d6, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Черты: исследователь, полезные связи (полиция или пресса).

Снаряжение: одежда. У большинства при себе имеется пистолет 9 мм (дистанция 12/24/48; урон 2d6; ББ 1, РЖ: 1В, 2В, 6В).

Солдат

Солдаты вооружённых сил обычно принимают участие только в операциях под командованием федерального правительства. В случае чрезвычайной ситуации на улицах городов нередко можно увидеть отряды Национальной Гвардии — эта структура подчиняется ведомству губернатора штата. «Солдатами» могут считаться также элитные сотрудники корпоративных служб безопасности.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, вождение d4, драка d6, пилотирование d4, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6+4.

Изъяны: клятва (кр. — служить стране или нанимателю).

Снаряжение: бронежилет (+4), М–16 (дистанция 24/48/96; урон 2d8; ББ 2, РЖ: 1В, 3В, авто 3), униформа.

Боец ОБСП

Сотрудники ОБСП (Отрядов по борьбе с суперпреступностью) — великолепно подготовленные, экипированные по последнему слову техники воители — вступают в бой, когда противник не под силу обычным копам и солдатам.

Часть подразделений ОБСП формируется из сотрудников правоохранительных структур, часть — из солдат и офицеров вооружённых сил, а часть — из независимых специалистов высочайшего класса.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, вождение d6, драка d10, запугивание d8, пилотирование d6, провокация d6, стрельба d10, убеждение d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7+6.

Изъяны: преданность (м), клятва (кр. — служить стране, городу или нанимателю).

Черты: смелость, полезные связи (военные, полиция или корпорация), меткий стрелок, твёрдая рука.

Снаряжение: боевой костюм (+6), импульсная винтовка (дистанция 20/40/80; урон 3d6; ББ 4, РЖ: 1В; тяжёлое), ракетный ранец, нейтрализующие кандалы.

Преступники

Здесь и далее в описании отрицательных персонажей (не суперов) приведено наиболее типичное, «усреднённое» снаряжение, так что при желании ведущий может изменять его по своему усмотрению и в соответствии с сюжетной необходимостью. Так, скажем, бандиты, ожидающие столкновения с четырёхцветными супергероями, вполне сумеют раздобыть импульсные винтовки, а уж у орд инопланетных захватчиков, противостоящих защитникам вселенной, наверняка найдётся что-нибудь вроде импульсных пушек.

Бандит

Это типичные рядовые бандиты, злобные подонки, привыкшие полагаться в первую очередь на свою силу, но никак не на мозги.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: жадность, дурной характер.

Снаряжение: нож или небольшая дубинка (сила+d4) или пистолет 9 мм (дистанция 12/24/48; урон 2d6; ББ 1; РЖ: 1В, 2В, 6В), уличная одежда.

Главарь

Эти ребята соображают получше уличных бандитов, а потому нередко становятся их предводителями, добиваются членства в организованной преступной группировке или поступают на службу к какому-нибудь суперзлодею.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, маскировка d6, стрельба d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: преданность (кр).

Черты: командный голос.

Снаряжение: выкидной нож (сила+d4), пистолет.45 (дистанция 12/24/48; урон 2d6+1; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В), одежда. Если главарь ожидает схватки с суперами, вместо пистолета.45 он будет вооружён импульсным пистолетом (дистанция 10/20/40; урон 2d6; ББ 2; РЖ: 1В).

★Босс

Самые сообразительные и везучие из главарей сами становятся предводителями крупных преступных организаций и доверенными подручными суперзлодеев. Некоторые из боссов и сами обладают суперспособностями — обычно одной суперсилой, цена которой не превышает предела могущества текущей кампании (см. Уровень кампании, стр. 5). Впрочем, боссом может быть и полноценный суперзлодей (никто не мешает ему при этом служить другому, ещё более могущественному и влиятельному суперзлодею).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, вождение d8, драка d10, запугивание d10, маскировка d8, пилотирование d8, провокация d8, стрельба d8, убеждение d8, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+4; **харизма:** +2.

Изъяны: жадность, в розыске.

Черты: блок, харизматичный, боевая закалка, командный голос, воодушевление, стальные нервы.

Снаряжение: бронежилет (+4), импульсный пистолет (дистанция 10/20/40; урон 2d6; ББ 2; РЖ: 1В) или скорострельный импульсный пистолет (как пистолет, но с РЖ: авто 3), дорогая одежда.

АТЛАНТЫ

Атланты — неотъемлемая часть множества комиксовых вселенных. Обычно они играют роль гордой, древней и давно позабытой цивилизации, обитающей в толще океанических вод и стремящейся раз и навсегда покончить с непрошеными гостями и ядовитой скверной «верхнего мира».

Представители «морского народа» внешне напоминают синекожих людей, однако жабры позволяют им дышать под водой, а сами атланты в среднем сильнее и выносливее человека — сказывается жизнь в условиях суровых морских глубин и сокрушительного водяного давления. Все атланты умеют общаться с представителями своего народа при помощи телепатии.

Одни атланты предпочитают развивать врождённый псионический дар, другие выбирают тропу войны, а третьи (весьма и весьма немногие) — посвящают свою жизнь постижению тайн магии и алхимии.

Ксенофобия: имея дело с атлантами, представители других народов получают –2 к харизме, пока на деле не докажут, что морской народ может им доверять.

Полукровки: атланты и люди могут оставлять совместное потомство — полукровок со слегка голубоватой кожей и зачаточными телепатическими способностями. Некоторые из них предпочитают человеческий подход к жизни с его гибкостью и приспособляемостью к постоянно изменяющимся условиям, другим больше по душе «морская» половина их наследия — они живут под водой, но при этом не связаны с ней столь же неразрывно, как любой из их синекожих предков.

Изгой-полукровка

Большая часть полукровок — изгои, так и не нашедшие себе места ни среди людей, ни среди атлантов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, вождение d4, драка d6, маскировка d8, плавание d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: примечательная внешность (атлант-полукровка), чужак (отверженное дитя двух миров).

Черты: вор.

Снаряжение: нож (сила+d4), одежда.

Особенности:

- **Водный:** шаг 12, +2 к проверкам плавания, не может захлебнуться и утонуть в воде.
- **Телепатия:** полукровки могут телепатически общаться с другими атлантами и полукровками.

Атлант-воин

Воины атлантов — самые свирепые и высокомерные представители своего народа.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, вождение d4, драка d6, плавание d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6+4.

Изъяны: заносчивость, перестраховщик, зависимость (должен находиться в воде).

Снаряжение: бронежилет (+4), силовой трезубец (сила+2d6, силовое, дальность 1, +1 при попытках разоружить противника), встроенный в трезубец импульсный пистолет (дистанция 10/20/40; урон 2d6; ББ 2; РЖ: 1В).

Особенности:

- **Водный:** шаг 12, +2 к проверкам плавания, не может захлебнуться и утонуть в воде.
- **Телепатия:** атланты-воины могут телепатически общаться с другими атлантами и полукровками.

★Предводитель атлантов-воинов

Предводителями становятся лишь самые сильные, отважные и могущественные из атлантов-воинов. Обычно они владеют псионическими способностями (эквивалент суперсил, общая цена которых не может превышать 15 пунктов силы). Ниже описан самый распространённый «арсенал», но некоторые предводители специализируются и на более редких школах — обычно на управлении разумом или телекинезе.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, вождение d6, драка d10, плавание d12, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6+6.

Изъяны: заносчивость, перестраховщик, зависимость (должен находиться в воде), безжалостность.

Черты: мистический дар (суперсилы), смелость, боевая закалка, рок-н-ролл!

Снаряжение: боевой костюм (+6), силовой трезубец (сила+2d6, силовое, дальность 1, +1 при попытках разоружить противника), встроенный в трезубец скорострельный импульсный пистолет (дистанция 10/20/40; урон 2d6; ББ 2; РЖ: авто 3).

Особенности:

- **Водный:** шаг 12, +2 к проверкам плавания, не может захлебнуться и утонуть в воде.
- **Супервыстрел:** КШ, урон 3d6, ББ 10; РЖ: 1В (псионический удар).
- **Телепатия:** предводители атлантов-воинов могут телепатически общаться с другими атлантами и полукровками.
- **Шок:** БШ, избирательный (синаптический разряд трезубца).

Инопланетяне

В космосе несчётное множество обитаемых миров, среди которых есть как те, что едва открыли для себя искусство обработки каменных орудий, так и высокоразвитые цивилизации, давно превзошедшие в техническом развитии современную Землю.

Как правило, в супергеройских кампаниях инопланетяне — гуманоиды, обладающие огромной физической силой, могучим интеллектом и/или продвинутыми технологиями. Чтобы отразить это при помощи изложенных в этой книге правил, наделите инопланетян подходящими суперсилами на пять-десять пунктов силы и/или боевыми костюмами и импульсными винтовками.

Воинственных межзвёздных захватчиков и их могущественныхе предводителей следует создавать по тем же правилам, что и персонажей игроков. При этом простые солдаты должны соответствовать текущему уровню кампании, а их предводители — превышать его на одну-две ступени.

Если персонажи игроков сами являются представителями присутствующих в кампании внеземных цивилизаций, то лучше создать этот народ при помощи правил, изложенных в книге «Savage Worlds: Дневник авантюриста».

Впрочем, в случае с наиболее экзотическими народами (например, гигантскими разумными амёбами, нежитью и т. п.) без суперсил не обойтись. Если вы даёте добро, считайте, что каждый пункт силы соответствует одному пункту особенностей народа. Кроме того, стоит помнить, что все персонажи игр о супергероях получают черту мистический дар (суперсилы) бесплатно. Тем, кого это не касается, придётся приобрести эту черту дополнительно, потратив ещё 2 пункта особенностей народа (особенность черта).

Динозавры

Динозавры — неотъемлемая часть мира комиксов. Будь то экспедиция на затерянный остров, налёт на инопланетный зоопарк или сбой оборудования при путешествии во времени — рано или поздно почти все герои сталкиваются с этими смертельно опасными «ископаемыми» лицом к лицу.

Помните, что если динозавр сражается в одиночку, считается чьим-нибудь «подручным» и/или является особо матёрым представителем своего вида, то он, скорее всего, будет дикой картой.

Птеродактиль

Птеродактили — летающие динозавры с длинными кожистыми крыльями. Их излюбленная тактика охоты — спикировать на добычу сверху, схватить её и утащить к себе в гнездо.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d10.

Шаг: 2; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Клюв:** сила+d6.
- **Пикирование:** если птеродактиль получает подъём при проверке драки, он хватает жертву клювом или когтями (как при успешном захвате). Схва-

тив добычу размера –1 или меньше, он взмывает в воздух и улетает в гнездо со своей обычной скоростью. Каждая следующая ступень размера жертвы уменьшает скорость летучего ящера вдвое (округляйте в меньшую сторону). Если схваченная птеродактилем жертва наносит ему урон, ящер немедленно выпускает проблемную добычу из когтей. Средняя высота полёта птеродактиля — около 30 метров.

- **Полёт:** шаг 12.
- **Размер +3:** птеродактили достигают 3 метров в длину и имеют очень большой размах крыльев.

Рапторы

Эти небольшие и весьма сообразительные двуногие динозавры — стайные охотники, способные координировать свои действия и применять достаточно изощрённую тактику. Для убийства добычи они используют свои острые зубы и изогнутые серпообразные когти. Здесь мы рассмотрим троих представителей этого «семейства» ящеров: велоцирапторов (размером с собаку), дейнонихов (чуть больше человека) и ютарапторов (с крупную лошадь). Во главе стаи обычно стоит альфа-самка, которая является дикой картой.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, лазание d6, маскировка d8, плавание d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 5+2.

Особенности:

- **Броня +2:** прочная чешуйчатая шкура.
- **Клыки или когти:** сила+d8.
- **Размер от –1 до +3:** стойкость и сила, приведённые выше, характерны для «малышей» — велоцирапторов. Дейнонихи имеют размер +1 и силу d12+1, а их стойкость выше на 2 пункта. Ютарапторы имеют размер +3, силу d12+3, а их стойкость выше на 4 пункта.

★Тираннозавр

Ти-рекс, великий и ужасный «король динозавров» — смертоносный хищник, способный справиться с добычей гораздо крупнее себя. Его кинжально-острых зубов и звериной ярости следует опасаться даже отважным супергероям.

Почти каждый из этих исполинов должен считаться дикой картой.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+6, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d10, маскировка d6.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 14+2.

Особенности:

- **Броня +2:** прочная шкура.
- **Клыки:** сила+d8. Тяжёлое оружие.
- **Размер +6, крупный:** тираннозавр — это шестиметровая трёхтонная громадина.
- **Рёв:** потратив целый раунд, тираннозавр может исторгнуть ужасающий громкий рёв. Все существа, находящиеся в радиусе 24 клеток, должны успешно пройти проверку характера, чтобы не оказаться в шоке.

Трицератопс

Трицератопс — травоядный динозавр, голова которого снабжена широким костяным «воротником» и украшена тремя длинными острыми рогами. Трицератопсы ведут себя как типичные стадные травоядные, проявляя агрессию лишь в ответ на нападение хищников (в том числе предполагаемое) или в непонятных и пугающих ситуациях (таковой вполне может считаться, например, внезапное появление на улицах современного города). Во главе стада обычно стоит вожак, который является дикой картой.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+6, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d6.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 13+ (2/4) (голова защищена лучше).

Особенности:

- **Броня +2:** прочная шкура. Голова трицератопса защищена толстыми костяными наростами, которые обеспечивают 4 пункта тяжёлой брони. Ящер инстинктивно поворачивается всем телом в сторону опасности — если трицератопс знает, что его атакуют, любая успешная атака по умолчанию попадает в голову. Чтобы попасть в другую часть тела, необходимо осуществить прицельную атаку со штрафом –2.
- **Разбег:** трицератопсы нередко пытаются поразить противника с разбегу своими острыми рогами. Если ящер может преодолеть хотя бы 6 клеток перед атакой, он получает +4 к урону.
- **Размер +6, крупный:** взрослый трицератопс весит не меньше крупного слона.
- **Рога:** сила+d8, ББ 2. Тяжёлое оружие.

Звери

Героям нередко приходится сражаться со смертоносными хищниками, рыщущими среди непролазных тропических джунглей или стерегущими логово какого-нибудь суперзлодея.

Описание аллигаторов, медведей, быков, акул и прочих крупных и смертоносных зверей можно найти в «Дневнике авантюриста». Здешние львы немного отличаются от описанных ранее собратьев в силу того, что именно они (наряду с гориллами) являются главными любимцами суперзлодея по имени Укротитель (см. стр. 116).

Горилла

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d10, лазание d6.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Боевая ярость +:** гориллы могут атаковать дважды в раунд без каких-либо штрафов.
- **Кулаки:** сила+d6.

Лев

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Боевая ярость +:** львы могут атаковать дважды в раунд без каких-либо штрафов.
- **Клыки и когти:** сила+d6.
- **Прыжок:** дистанция прыжка увеличивается вдвое.
- **Размер +2:** вес взрослого льва-самца может превышать 250 кг.
- **Сумеречное зрение:** львы не получают штрафов за сумрак и темноту.
- **Удар в прыжке:** прыгнув хотя бы на 2 клетки, лев может провести яростную атаку, получив к проверкам атаки и урона преимущество +4 вместо обычного +2 (–2 к защите остаётся без изменений).

Отродья тьмы

В любой достаточно крупной комиксовой вселенной в той или иной форме имеется Адское измерение — чуждое и проклятое место, обиталище великих демонов и зловещих космических сущностей, целью которых является уничтожение или покорение мира смертных. Некоторые из этих суперзлодеев описаны далее, в разделе «Антагонисты защитников вселенной» (см. стр. 124).

Именно их рабы-солдаты, рождённые под чёрными небесами Стигии, обычно и зовутся «отродьями тьмы». Эти твари чрезвычайно сильны, а внешне они напоминает разномастных звероподобных гуманоидов — в основном с перепончатыми крыльями, короткими рогами и изогнутыми когтями.

Отродья тьмы свирепы и хитроумны, но трусливы и нередко обращаются в бегство перед лицом превосходящего противника. Ожидая схватки с суперами, они обычно облачаются в «доспехи проклятых» (боевой костюм) и вооружаются «дьявольскими пиками» (импульсными винтовками) — это не считая острых когтей и собственной крепкой шкуры.

Во время набегов на мир смертных во главе отродий тьмы обычно стоит вожак — дикая карта со смекалкой d6, характером d8, и чертами командный голос и боевой пыл.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d6, маскировка d10, провокация d8, стрельба d8.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 8+6; **харизма:** –2.

Изъяны: непереносимость (кр. — солнечный свет), жажда крови, трусость, уязвимость (свет).

Снаряжение: боевой костюм (+6), импульсная винтовка (дистанция 20/40/80; урон 3d6; ББ 4; РЖ: 1В; тяжёлое оружие).

Особенности:

- **Когти:** сила+d6.
- **Полёт:** шаг 12, МНВР 0.
- **Стойкость +2:** в бойцовых ямах Стигии слабые долго не живут.

★ГИГАНТСКОЕ ЧУДОВИЩЕ

Супергероям время от времени приходится бороться с гигантскими чудовищами, способными обрушить небоскрёб одним ударом исполинской лапы.

Внешне гигантские чудовища уникальны и не похожи друг на друга — это может быть и гигантский радиоактивный ящер, и огромный боевой робот, и летающая космическая черепаха, и т. д. Одни плюются огнём, другие летают, третьи — целиком состоят из кислотной слизи и токсичных отходов[1].

Приведённое ниже описание — основа, отталкиваясь от которой ведущий при помощи подходящих суперсил может создать любое гигантское чудовище по своему вкусу. Достойным противником для суперкоманды считается чудовище, наделённое суперсилами, суммарная цена которых превышает уровень текущей кампании хотя бы на одну ступень (см. стр. 5). «Свита» из более слабых чудовищ меньшего размера (детёнышей или паразитов) может дополнительно усложнить героям жизнь.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+15, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d10, стрельба d10.

Шаг: 30 (+3d6 при беге); **защита:** 7; **стойкость:** 25+10.

Особенности:

- **Броня +10:** тяжёлая броня. Гигантские чудовища почти всегда могут похвастать прочной шкурой или хитиновым (а то и металлическим) панцирем.
- **Естественное оружие:** у гигантских чудовищ всегда есть клыки, когти, мускулистые хвосты или другое естественное оружие, урон от которого равен сила+2d12.
- **Размер +16, гигантский:** гигантские чудовища достигают 60 метров в высоту и весят тысячи тонн.
- **Сокрушение:** гигантское чудовище может сокрушить всё в области размером с большой или конусный шаблон (по своему выбору). Жертвы, оказавшиеся в этой области, получают возможность осуществить проверку ловкости (–4) (или без штрафа, если они были наготове). В случае успеха жертва успевает переместиться на ближайшую не затронутую сокрушением клетку (если, конечно, эта клетка находится в пределах её шага). Урон при сокрушении равен результату проверки силы чудовища с учётом разницы между модификатором его размера и размера его противника.
- **Супервыстрел:** многие гигантские чудовища умеют плеваться пламенем, кислотой или пускать радиоактивные лучи. Дистанция 24/48/96, урон 3d10, СШ.
- **Ужас –4:** при виде гигантского чудовища во плоти может дрогнуть даже самое храброе сердце. Каждый, кто видит его впервые, должен пройти проверку храбрости (–4).

1: культурный феномен «кайдзю» — гигантских чудовищ вроде знаменитого Годзиллы® — зародился именно в результате обострения вопросов экологии и загрязнения окружающей среды.

АНТАГОНИСТЫ ГЕРОЕВ В МАСКАХ

Остаток книги посвящён суперзлодеям, только и ждущим схватки с героями ваших игроков. Однако помните, вряд ли кто-то из них сможет в одиночку справиться с целой суперкомандой, так что в большинстве случаев они будут противостоять героям не иначе как при поддержке других суперзлодеев (или полчищ приспешников).

Прежде чем вводить любого из этих суперзлодеев в игру, мы рекомендуем ведущему заглянуть в главу «Суперсилы», чтобы точнее представлять, что именно может тот или иной суперзлодей, и раскрыть его потенциал на полную мощь.

★Бумер

Дик Макклюр проводил отпуск в Австралии, когда судьба привела его в резервацию местного племени аборигенов. Там-то он и наткнулся на странный, испещрённый чёрно-синими разводами бумеранг. Присмотревшись внимательнее, бывший продавец оргтехники понял, что тот выточен из цельного куска метеоритной руды!

Шаман племени попытался предостеречь его, но Дик, ослеплённый жаждой наживы, не внял «стариковским бредням» о заключённых внутри бумеранга злых духах. Как только Макклюр прикоснулся к необычной вещице, его разум поработила неведомая космическая сущность, некогда рухнувшая на Землю в виде раскалённого куска чёрно-синего металла. Взяв себе громкий преступный псевдоним, этот (теперь уже бывший) продавец, понукаемый своим драгоценным бумерангом (с которым Дик заимел привычку постоянно разговаривать), безраздельно посвятил себя грабежам, разбою, насилию и вандализму.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, знание (оккультизм) d6, маскировка d6, метание d12+3, ремонт d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** –2.

Изъяны: заблуждения (м. — говорит с бумерангом), жадность (кр), дурной характер.

Черты: мистический дар (суперсилы), везение, быстрая реакция.

Снаряжение: одержимый бумеранг, чёрно-синий костюм.

Суперсилы:

- **Полёт (5):** шаг 24, МНВР 1, –1 к проверкам атаки. Крупное ограничение (нельзя бросать бумеранг во время полёта), устройство (бумеранг).
- **Супервыстрел (5):** дистанция 12/24/48, урон 4d6, 1В, тяжёлое оружие. Устройство (бумеранг).
- **Супернавык (4):** драка +2 ст., метание +4 ст. Устройство (бумеранг).
- **Суперчерта (1):** меткий стрелок. Устройство (бумеранг).

★Джинкс

Можно сказать, что Клэр Огилви повезло с мутацией — она получила способность контролировать вероятности, принося удачу одним и неудачу другим. Но однажды, в ходе сражения с другим супером, произошёл случайный выброс неизвестного космического излучения, воздействие которого физически рассекло сущность Клэр на две противоположных. Феликс, «удачливая» половинка, погибла в том бою, но «неудачливой» Джинкс удалось одолеть врага и выжить. Джинкс носит обтягивающий комбинезон в чёрно-белую клетку, с чёрным вопросительным знаком на груди.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d12, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d8, провокация d12+4, стрельба d6, убеждение d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: утрата суперсил (талисманы на удачу), самоуверенность, мстительность (м).

Черты: мистический дар (суперсилы), железная воля.

Снаряжение: клетчатый костюм.

Суперсилы:

- **Дурной глаз (4):** проклятие.
- **Неисправность (3):** рядом с Джинкс машины начинают сбоить и выходить из строя.
- **Супернавык (4):** провокация +4 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** характер +2 ст.

★Жаба

Когда друзья Питера Марвела уговорили его на спор облизать лягушку, они и понятия не имели, что та насквозь пропитана токсинами с ближайшей свалки радиоактивных отходов. Под воздействием лягушачьих мутагенов ДНК Питера изменилась, его кожа позеленела, а сам он обрёл способность прыгать на десятки метров в длину и в высоту! Теперь он носит пятнистый зелёный костюм и называет себя Жабой.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, выживание d6, драка d10, запугивание d6, маскировка d10, плавание d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8; **харизма:** –1.
Изъяны: любопытство, примечательная внешность, дурная привычка (м. — громко квакает).
Черты: мистический дар (суперсилы), упреждающий удар, лучший в своём деле (прыжок).
Снаряжение: зелёный пятнистый костюм.
Суперсилы:

- **Прыжок (6):** 32 клетки в высоту, 64 в длину. Удар в прыжке (мощные ноги).
- **Суперудар (5):** сила+2d6. Тяжёлое оружие (могучий пинок).
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1ст.
- **Суперхарактеристика (2):** сила +1 ст.

★Жвачка

Берти Брейтуэйт, автор так и не побитого до сих пор школьного рекорда по надуванию пузырей, с детства обожал жевать жвачку. Судьба была к нему благосклонна, и после школы он устроился на работу своей мечты — дегустатором-испытателем на фабрику жевательной резинки!

К сожалению, по пятам за удачей нередко следует беда. Однажды смесительный бак взорвался, когда Берти проходил мимо, и бедолагу буквально захлестнуло потоком жидкой жвачки. Однако вместо того, чтобы убить его, жвачка каким-то образом впиталась в тело Брейтуэйта, даровав тому свою липкую тягучую силу.

В результате катастрофы Берти лишился рассудка окончательно, взял себе новое имя, переквалифицировался в грабители и теперь крадёт всё, до чего дотягиваются его липкие руки.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: взлом d6, внимание d6, драка d8, метание d10, маскировка d6, провокация d6, стрельба d6.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **харизма:** –1.
Изъяны: примечательная внешность (ярко-розовая кожа), жадность (м), дурная привычка (кр. — постоянно жуёт жвачку), уязвимость (кр. — лёд/холод).
Черты: мистический дар (суперсилы), быстроногий, лучший в своём деле (аморфное состояние).
Снаряжение: нет.
Суперсилы:

- Аморфное состояние (жвачка) (7): дальность +2, захват, просачивание.
- Опутывание (3): (гигантский пузырь).
- Прыжок (2): 4 клеток в высоту, 8 в длину (пружинящие ноги).
- Стойкость +2 (2): (пружинящая кожа).
- **Хождение по стенам (1):** (липкие руки).

★Зеркальце

Франческа Дрейк впервые осознала свои суперспособности, когда, поскользнувшись, едва не выпала из окна высотного здания. Вместо того чтобы бесследно кануть вслед за своей хозяйкой, её отражение в зеркальном стекле одной из створок бросилось вперёд и спасло Франческу от верной гибели! Со временем девушка научилась сознательно призывать своих «зеркальных» двойников, управлять стеклом и использовать его острые осколки в качестве смертельного оружия. Её костюм похож на разбитое зеркало.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, вождение d6, драка d8, запугивание d6, провокация d6, стрельба d10.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5; **харизма:** –1.
Изъяны: дурная привычка (м. — постоянно любуется своим отражением), боязнь (кр. — темнота), утрата суперсил (отсутствие отражающих поверхностей), упрямство.
Черты: акробат, мистический дар (суперсилы), лучший в своём деле (двойники).
Снаряжение: карманное зеркальце, зеркальный медальон, зеркальный костюм.
Суперсилы:

- **Двойники (7):** 3 двойника. Крупное ограничение (необходима отражающая поверхность).
- **Супервыстрел (4):** дистанция 12/24/48, урон 3d6, 1В, СШ. Внешний ресурс (должна прикасаться к стеклу) (ливень осколков).
- **Управление материей (стекло) (2):** 3-й уровень. Сила d12+1. Внешний ресурс.

★Ищейка

К частному сыщику Альфредо Монтойе, также известному как Ищейка, обращаются люди, которым нужно выяснить местонахождение интересующего их предмета или человека.

Ищейка готов предоставить свои услуги всякому, кто согласен платить, будь то герой или злодей. Он мастер перевоплощений, причём большинство его личин — не просто маски, а полноценные альтер-эго, живущие своей собственной жизнью, что позволяет Ищейке свободно вращаться в самых разных слоях общества.

При встрече с заказчиками Монтойя предпочитает одеваться и действовать как знаменитые литературные или киношные детективы. Так, если ему захочется выглядеть как Шерлок Холмс, он вполне может заявиться в охотничьей шляпе, плаще-крылатке и с трубкой в зубах.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: анализ текста d12+1, взлом d8, внимание d8, драка d6, маскировка d8, убеждение d6, уличное чутьё d10.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: заносчивость, перестраховщик, заблуждения (м. — уверен, что лучше Шерлока Холмса).
Черты: мистический дар (суперсилы), полезные связи, исследователь, вор.
Снаряжение: в соответствии с личиной.
Суперсилы:

- **Восприятие (2):** не получает штрафов за плохую видимость. Устройство (очки).
- **Обострённые чувства (1):** наблюдательность.
- **Сверхъестественная реакция (4):** –2 к проверкам атаки (аналитически предугадывает направление удара).
- **Супернавык (1):** анализ текста +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.
- **Хамелеон (3):** (высококлассный про- фессионал).

★Крыс

Когда-то Крыс был обыкновенным бродягой по имени Сэм, который, надравшись в стельку, умудрился уснуть в луже из смеси неизвестных химических препаратов, горы крысиного яда и пары десятков полурастворившихся дохлых крыс.

За несколько часов этот омерзительный раствор успел проникнуть в ткани несчастного бродяги и вызвать масштабную клеточную мутацию. Когда бедолага очнулся, он был с головы до ног покрыт язвами вперемешку с облезлой серой шерстью. И без того не красавец, теперь Сэм напоминал скорее чумную крысу, чем человеческое существо. Осознав обретённые в результате этого происшествия способности, Сэм исчез, и его место занял Крыс — безжалостный ночной хищник и убийца бродяг.

Крыс безумен, свиреп, но труслив. Встретив серьёзное сопротивление, он предпочтёт как можно скорее отступить.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d10.
Навыки: взлом d6, внимание d6, драка d6, лазание d8, маскировка d10, провокация d6.
Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 7; **харизма:** –3.
Изъяны: примечательная внешность, дурная привычка (м. — постоянно теребит усы), дурной характер, боязнь (м. — кошки).
Черты: мистический дар (суперсилы), быстроногий, боевая ярость.
Снаряжение: обноски.
Суперсилы:

- **Заражение (3):** инфекционное, неконтролируемое, усиленное. Сопряжено с успешным суперударом.
- **Невосприимчивость к болезням (1).**
- **Суперудар (2):** сила+d6 (грязные ногти).
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1 ст.
- **Ужас –2 (3):** страшный, худший кошмар.
- **Управление животными (4):** 3-й уровень. Крупное ограничение (только крысиные стаи).

★Кукольник

Джимми О'Хэнлон безумен. Безумен безоговорочно, целиком и полностью. Джимми никогда не играл с другими детьми. Он всегда предпочитал проводить время наедине со своими самодельными куклами. Всё изменилось на его шестнадцатый день рождения — в этот день его отец вошёл в комнату Джимми, схватил его любимые портновские ножницы и начал резать кукол в отчаянной попытке заставить сына выбраться, наконец, из своей скорлупы.

Потрясение, вызванное «гибелью» единственных «друзей», пробудило в Джимми способность управлять неодушевлёнными предметами силой мысли. Послушные воле своего создателя марионетки повалили его отца на пол, а сам Джимми, подхватив выпавшие ножницы, заколол ими своего отца и изрезал его тело на куски.

Имеющийся у Джимми изъян чужак сле-

дует трактовать как его полную неспособность к социальному взаимодействию с другими людьми.

Примечание: Кукольник — персонаж ведущего, созданный с нарушением правил о пределе могущества (см. стр. 5). Это сделано намеренно, чтобы отразить безумную, зацикленную на куклах сущность Джимми О'Хэнлона.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, вождение d6, драка d4, запугивание d8, знание (оккультизм) d6, маскировка d6, провокация d8, ремонт d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: злодейский монолог, чужак, боязнь (м. — другие люди с ножницами), мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), командный голос, лучший в своём деле (управление материей (ткань)).

Снаряжение: те самые ножницы, лоскутный костюм.

Суперсилы:

- **Суперудар (1):** сила+d6, ББ 2. Устройство (ножницы).
- **Управление материей (ткань) (14):** 1-й уровень. Сила d10. Голем ×4 (стаи марионеток (см. стая, ДА174), вооружённых портновскими иглами, ножичками для вспарывания швов, ножницами и т. п. утварью).

★Ловчий

Ловчий, также известный как Донни Пиццони, вряд ли добился бы многого, действуй он сам по себе. Донни — типичный узкий специалист, однако именно этим он и полезен «истинным» суперзлодеям. Будучи великолепным акробатом и метким стрелком, Ловчий получает деньги за то, чтобы могущественные и богатые люди могли расправиться со своими врагами собственноручно, не рискуя при этом собственной шкурой. Он носит нечто вроде обтягивающего сетчатого комбинезона, а его фирменное оружие — сделанное на заказ гарпунное ружьё с насадкой для метания сетей.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d10, маскировка d8, провокация d8, стрельба d12

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Изъяны: длинный язык, злодейский монолог, боязнь (м. — больницы).

Черты: акробат, лучший в своём деле (опутывание), мистический дар (суперсилы), разрыв дистанции.

Снаряжение: особое гарпунное ружьё, сетчатый костюм.

Суперсилы:

- **Опутывание (8):** область действия (БШ), прочные путы Дистанционное касание 12 клеток (стрельба), подготовка, устройство (гарпунное ружьё).
- **Раскачивание (1):** устройство (гарпунное ружьё).
- **Супернавык (4):** драка +2 ст., метание +2 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.

★Минотавр

Ставрос Теодополус — мутант. В разгар пубертатного периода его тело начало необратимо меняться: у него проклюнулись и выросли рога, кожа огрубела, а ускоренный рост костей и мышц быстро превратил его в настоящего гиганта. Случившиеся изменения изуродовали не только его тело, но и разум. Так Ставрос превратился в кровожадное чудовище, убийцу и садиста. Найдя себя в роли наёмника, он быстро завоевал репутацию грозного бойца и опасного безумца, которого лучше держать на коротком поводке.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d12+5, выносливость d12.

Навыки: внимание d4, выслеживание d6, драка d8, запугивание d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9; **харизма:** –6.

Изъяны: жажда крови, примечательная внешность, дурной характер, мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), берсерк, лучший в своём деле (суперхарактеристика (сила)).

Снаряжение: практичная одежда.

Суперсилы:

- **Супернавык (1):** запугивание +1.
- **Суперудар (5):** сила+2d6. Тяжёлое оружие (рога).
- **Суперхарактеристика (8):** сила +4 ст.
- **Увеличение (1):** +1 к размеру и стойкости, сила +1 ст. Великан.

★Наваха[2]

Нил Армитейдж — мутант, способный по желанию выращивать из рук костяные мечи и метать в противников острые как иглы костяные шипы. Для производства «боеприпасов» организму Навахе необходим кальций, так что Нилу постоянно приходится в огромных количествах поглощать молочные продукты.

Основное амплуа Навахи — заказные убийства. Его мечи и иглы не «звенят» на металлодетекторах, что позволяет ему с относительной лёгкостью обходить подобные меры безопасности.

2: наваха — раскладной нож с пружинным запором. «Springblade», или «выкидной (пружинный) нож» — оригинальное имя этого персонажа — прим. пер.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: взлом d4, внимание d8, драка d10, лазание d6, маскировка d4, метание d8, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5.
Изъяны: заносчивость, утрата суперсил (рентгеновские лучи), упрямство.
Черты: амбидекстр, мистический дар (суперсилы), флорентийская школа, атака с двух рук, лучший в своём деле (супервыстрел).
Снаряжение: неприметная одежда.
Суперсилы:

- **Детонация (3):** урон 2d8, БШ (Наваха буквально «взрывается» потоком смертоносных костяных игл).
- **Супервыстрел (7):** дистанция 12/24/48, урон 3d6, авто 2 (костяные иглы из предплечий).
- **Суперудар (5):** сила+2d6, дальность +1 (костяные мечи из рук).

★Ниндзя

Никто не знает ни кто он, ни откуда он взялся — пять лет назад Ниндзя просто возник из ниоткуда, довольно быстро завоевав в криминальном мире славу непревзойдённого лазутчика и наёмного убийцы. Его костюм — простое чёрное облачение в традиционном стиле «воинов ночи».

Ниндзя всегда берёт плату вперёд — за эти годы за ним прочно закрепилась репутация человека, который скорее погибнет, чем не выполнит взятые на себя обязательства.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: взлом d10, внимание d6, выслеживание d6, драка d8, маскировка d10, метание d6, плавание d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.
Изъяны: жадность (кр), безжалостность, клятва (м. — не подводить нанимателя).
Черты: мистический дар (суперсилы), убийца, упреждающий удар, везение, вор, лучший в своём деле (суперудар).

- **Снаряжение:** мономолекулярный меч ниндзято (сила+d6+2; ББ 4), сюрикены (дистанция 3/6/12; сила+d4), облачение ниндзя.

Суперсилы:

- **Обострённые чувства (1):** наблюдательность.
- **Прыжок (4):** 2 уровень. 4 клетки в высоту, 8 в длину. Отскок, удар в прыжке.
- **Сверхъестественная реакция (4):** –2 к проверкам атаки (ниндзюцу).
- **Суперудар (6):** сила+2d6. Суммирующийся урон.

★Поджигатель

Джастин Ньюман с детства был одержим огнём. Когда он вырос, и его доселе дремавшие суперспособности пробудились, Ньюман стал самым настоящим пироманьяком, поджигавшим всё, что попадалось ему под руку, только затем, чтобы посмотреть, как оно будет гореть. Начав с газет и мусорных ящиков, он довольно быстро перешёл к полномасштабным поджогам.

При желании Джастин способен гасить свою огненную ауру, но во время «работы» он предпочитает сам быть сердцем полыхающего вокруг пожара. Поджигатель носит красный несгораемый комбинезон, украшенный оранжевыми «огненными» разводами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, маскировка d6, стрельба d12.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Изъяны: заблуждения (кр. — огонь разговаривает с ним), боязнь (кр. — пожарные гидранты).
Черты: мистический дар (суперсилы).
Снаряжение: красный огнеупорный костюм и целая коллекция спичек и зажигалок.
Суперсилы:
- **Смертоносная аура (огонь) (3):** урон 2d6.
- **Супервыстрел (2):** дистанция 12/24/48, урон 2d6, 1В (сгусток пламени).
- **Управление энергией (огонь) (5).**
- **Устойчивость (огонь) (5):** +4 при сопротивлении воздействию, атаки наносят половину урона.

★Трефовый Валет[3]

Валентайн Блант, также известный как Трефовый Валет, — наёмный боец. В том, что касается преступных замыслов, мозг самого Бланта вряд ли способен породить что-то сложнее банального уличного грабежа, но как исполнитель он просто незаменим. Начав преступную карьеру с рэкета и бандитизма, Валентайн обрёл своё истинное призвание, когда к нему в руки впервые попала его знаменитая телескопическая дубинка.

Никто не знает, где он её раздобыл, но поговаривают, что дело не обошлось без некоего весьма богатого и влиятельного покровителя. Образ Валета дополняет стильный костюм-тройка, скроенный из многослойного пуленепробиваемого полотна.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d10.
Навыки: внимание d4, вождение d8, драка d12, запугивание d6, маскировка d8.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8+4.
Изъяны: заносчивость, жадность (м).
Черты: мистический дар (суперсилы), бугай, тяжёлая рука +, именное оружие (дубинка), стремительность.
Снаряжение: нейроактивная дубинка, бронированный костюм-тройка.
Суперсилы:
- **Броня +4 (1):** устройство (костюм).
- **Паралич (2):** усиленный. Устройство (дубинка — нейроактивный разряд).
- **Супернавык (2):** драка +2 ст.
- **Суперудар (5):** сила+3d6, дальность 1. Устройство (дубинка).
- **Суперхарактеристика (1):** выносливость +1 ст. Устройство (дубинка).
- **Суперхарактеристика (2):** сила +2 ст. Устройство (дубинка).
- **Суперчерта (2):** боевая закалка, разрыв дистанции. Устройство (дубинка).

★Электрон

Кэрол Бенчли — опытная компьютерная взломщица, которая зарабатывала себе на жизнь, похищая и перепродавая банковские и корпоративные тайны. Как-то раз, взламывая базу данных одной секретной правительственной организации, она случайно наткнулась на чертежи костюма, позволяющего управлять потоками электрической энергии. Хакерша украла этот файл, уничтожила оригиналы и самостоятельно собрала костюм. Теперь она известна как Электрон — дерзкая грабительница банков и гроза корпораций.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: взлом d6, внимание d6, вождение d6, драка d6, знание (компьютеры) d10, знание (электроника) d12, ремонт d8, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+6.
Изъяны: непереносимость (кр. — мощные магниты, только пока в костюме), жадность (м), уязвимость (кр. — вода, только пока в костюме).
Черты: мистический дар (суперсилы), полезные связи (хакеры), учёный (компьютеры, электроника).
Снаряжение: электрический костюм.
Суперсилы:
- • Броня +6 (2): устройство (костюм).
- Интерфейс (1): устройство (костюм).
- Поглощение (электричество) (3): усвоение. Устройство (костюм).
- Супервыстрел (5): дистанция 12/24/48, урон 3d6, 1В, СШ. Устройство (костюм — электрические разрядники).
- Управление энергией (электричество) (4): устройство (костюм).

3: оригинальное имя персонажа — «Knave of Clubs», «лакей (валет) жезлов» из младшей арканы таро. В современных игральных картах он соответствует именно трефовому валету — прим. пер.

Антагонисты борцов с преступностью

★Ангел Ада

Стив Нитро был восходящей звездой мира мотогонок, когда саботаж со стороны вражеской команды стал причиной аварии, которая оборвала его молодую жизнь. Доживая последние минуты на операционном столе, Нитро воззвал к тёмным силам, поклявшись служить им, если они вырвут его из объятий смерти. Его зов был услышан, стороны ударили по рукам, Стив вернулся с того света и принялся вершить волю своих новых повелителей под именем Ангел Ада.

Чаще всего его посылают карать оккультистов, решивших, что нарушение договора с демоном может сойти им с рук. Если Ангел Ада седлает свой байк, значит, часы чьей-то жизни уже сочтены. Несмотря на то, что Ангел Ада — не нежить, выглядит он как самый натуральный зомби.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, вождение d10, драка d10, знание (оккультизм) d6, ремонт d6, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7+4.

Изъяны: примечательная внешность (зомби-байкер), безжалостность (кр), клятва (кр. — служить Аду) , утрата суперсил (освящённая земля).

Черты: ас, мистический дар (суперсилы), боевая ярость, круговой удар.

Снаряжение: бронежилет (+4), адский байк, огненная булава, байкерская одежда.

Суперсилы:

- **Скорость (5):** шаг 48, –2 к проверкам атаки. Устройство (адский байк).
- **Супервыстрел (6):** дистанция 12/24/48 или КШ, урон 3d6, 1В, ББ 2 (адское пламя).
- **Суперудар (8):** сила+4d6. Множественная атака. Устройство (огненная булава).
- **Суперхарактеристика (6):** сила +3 ст.
- **Ужас –2 (5):** худший кошмар.

★Баньши

Джанет Уиллоус впервые обнаружила у себя сверхспособности во время обучения в консерватории по классу академического вокала. На очередном прослушивании ей пришлось взять ноту, слишком высокую для её обычного диапазона. Нет, у Джанет всё получилось, ноту она взяла — разрушив при этом аудиторию!

Джанет попыталась извиниться и даже возместить ущерб, но опера не захотела иметь ничего общего с «буйнопомешанной». Через несколько недель горестного самокопания девушка решила, что если ей не суждено обрести славу оперной певицы Джанет Уиллоус, значит, придётся завоевать славу суперзлодейки Баньши.

Основные жертвы её преступлений — «высокомерные богатеи» вроде тех оперных звёзд, решение которых навсегда закрыло для неё путь на большую сцену. Она грабит их, большую часть оставляет себе, а меньшую тратит на финансирование авангардного и независимого искусства, которое она считает формой протеста против ненавистной «бродвейской» системы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d8.

Навыки: взлом d8, внимание d6, драка d6, знание (опера) d6, маскировка d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +2.

Изъяны: заблуждения (м. — люди любят антигероев), жадность (м).

Черты: мистический дар (суперсилы), харизматичный.

Снаряжение: костюм опереточного злодея.

Суперсилы:

- **Неосязаемость (10):** проблеск. (Баньши превращается в поток акустических вибраций).
- **Обострённые чувства (4):** тепловидение, сумеречное зрение, сенсор (сонар).
- **Отклонение (5):** –6 к проверкам дистанционных атак. Требует активации (стена звука).
- **Управление энергией (звук) (5).**
- **Шок (6):** СШ. Дистанционное касание 12 клеток (стрельба) (оглушительный вопль).

★Бензопила

В отличие от многих суперзлодеев, Бензопила (также известный как Пит Коповски) не грезит о мировом господстве, финансовом благополучии и тому подобных возвышенных материях. Им движет только одна цель — стать самым «результативным» серийным убийцей всех времён.

Пит достаточно умён, чтобы понимать, что одиночка долго не продержится, так что обычно он предпочитает работать на богатых и очень влиятельных людей — итоговый «результат» интересует Пита куда сильнее, чем сиюминутный.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: лазание d6, драка d12, запугивание d10, внимание d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 7+4; **харизма:** –5.

Изъяны: жажда крови, дурная привычка (м. — постоянно чистит и перебирает свои бензопилы), мания (кр. — убийства), мстительность (кр).
Черты: мистический дар (суперсилы), круговой удар +.
Снаряжение: неприметная одежда, фартук, бронежилет (+4), маска-череп, бензопила.
Суперсилы:
- **Супернавык (4):** драка +2 ст., запугивание +2 ст.
- **Суперудар (10):** сила+5d6. Концентрация, смертельный урон. Устройство (бензопила).
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** сила +3 ст.
- **Ужас –2 (4):** худший кошмар. Устройство (маска).

★Вешатель

Берт Николс стал народным мстителем, когда у него кончились силы терпеть разгул преступности в своём родном районе. Поначалу он просто ловил преступников и передавал их в руки полиции, но благодаря коррумпированности местных судей негодяи уже через пару дней снова выходили на свободу. Глядя на происходящее, Берт решил сменить подход к делу и, вооружившись прочным нейлоновым лассо, превратился в Вешателя.

К несчастью, для Вешателя не существует разницы между преступлениями. За любое нарушение закона — даже за брошенный мимо урны окурок — с его точки зрения положена высшая мера наказания. Тот факт, что он сам при этом становится преступником в глазах закона, как-то ускользает от его воспалённого сознания.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.
Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d6, маскировка d10, метание d12+4.
Шаг: 6; **защита:** 10; **стойкость:** 6.
Изъяны: заблуждения (м. — судья, присяжная коллегия и палач в одном лице), безжалостность (кр), мстительность (кр).
Черты: акробат, мистический дар (суперсилы), упреждающий удар, стремительность.
Снаряжение: аркан, неприметная одежда.
Суперсилы:
- **Защита +3 (3):** (боевые единоборства).
- **Опутывание (5):** прочные путы. Дистанционное касание 12 клеток (метание), устройство (аркан).
- **Отклонение (3):** –3 к проверкам дистанционных атак (боевые единоборства).
- **Раскачивание (2):** шаг 12. Повышенная прочность ×2. Устройство (аркан).
- **Супернавык (7):** драка +2 ст., запугивание +2 ст., метание +3 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** ловкость +3 ст.

★Гладиус

Что получится, если скрестить гениального инженера с фанатом эпических фильмов про Древний Рим? Гладиус. Этот смертоносный боец считает себя обязанным сражаться с любым достойным противником. Наградой победителю служит жизнь, а проигравшего ждёт смерть. Гладиус носит высокотехнологичный бронированный костюм, стилизованный под гладиаторский доспех.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d6, знание (инженерное дело) d6, маскировка d6, провокация d6.
Шаг: 24; **защита:** 8; **стойкость:** 6+12; **харизма:** –4.
Изъяны: жажда крови, мстительность (кр).
Черты: мистический дар (суперсилы), уклонение, упреждающий удар +.
Снаряжение: высокотехнологичный гладиаторский доспех, шипованные рукавицы, сеть.
Суперсилы:
- **Броня +12 (5):** устройство (доспех).
- **Опутывание (4):** дистанционное касание 12 клеток (метание). Устройство (сеть).
- **Скорость (4):** шаг 24, –1 к проверкам атаки. Устройство (доспех — ножные сервомоторы).
- **Суперудар (10):** сила+4d6. Концентрация. Устройство (рукавицы).
- **Суперхарактеристика (1):** выносливость +1 ст. Устройство (доспех).
- **Суперхарактеристика (5):** сила +3 ст. Устройство (доспех).
- **Суперчерта (2):** блок.

★Гренадёр

Гренадёр — специалист по тяжёлому вооружению, бывалый наёмник и глава небольшой частной военной компании, готовой предоставить свои услуги любому достаточно состоятельному нанимателю. Гренадёр не склонен распространяться о своём прошлом, однако по некоторым особенностям поведения можно сделать вывод, что он как минимум один раз состоял на действительной военной службе. В бою Гренадёр носит форменный боевой костюм, сплошь увешанный бандольерами и подсумками с боеприпасами для своего гранатомёта.

Примечание: Гренадёр может вести огонь как обычными осколочными гранатами (супервыстрел), так и одним из трёх типов вспомогательных боеприпасов, описанных в виде трёх переключаемых суперсил: ослабления, паралича и шока.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d6, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, вождение d6, драка d8, знание (военное дело) d10, стрельба d12+2, маскировка d8, выслеживание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7+6; **харизма:** –2.

Изъяны: заносчивость, дурной характер, безжалостность (кр), мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, командный голос, держать строй!, меткий стрелок, лучший в своём деле (супервыстрел).

Снаряжение: форменный боевой костюм, гранатомёт, гранаты.

Суперсилы:

- **Броня +6 (2):** устройство (боевой костюм).
- **Супервыстрел (15):** дистанция 24/48/96, урон 5d6, 1В, ББ 8, СШ, тяжёлое оружие. Устройство (гранатомёт).
- **Супернавык (1):** стрельба +3 ст. Устройство (гранатомёт).
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.
- **Шок (10):** область действия (СШ или БШ), усиленный. Снаряд (супервыстрел), переключение (паралич, ослабление), устройство (светошумовая граната).
- ◦ **Ослабление:** снаряд (супервыстрел). Устройство (энергетическая граната).
- ◦ **Паралич:** усиленный. Снаряд (супервыстрел). Устройство (газовая граната).

★Зверобой

Веллингтон Фэйрбэнкс — человек, одержимый своей мечтой. Всю свою жизнь он посвятил сбору животных со всего света — как в виде живых особей для зоопарков, так и в виде охотничьих трофеев для собственной коллекции. Его ружьё, хотя внешне и напоминает антикварную магазинную винтовку, на деле является собранным на заказ произведением оружейного искусства — энергетическим излучателем, способным оглушить или уложить на месте даже самую крупную дичь. Веллингтоном движет одна-единственная цель — собрать как можно более полную коллекцию трофеев, но проблема в том, что своими «трофеями» он считает в том числе суперов и представителей инопланетных разумных видов. Одевается Зверобой как охотники на крупную дичь из голливудских фильмов 1930-х годов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d6, внимание d6, стрельба d12+3, маскировка d12+1, выживание d8, выслеживание d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Изъяны: заносчивость, кодекс чести, причуда (должен лично выследить свою добычу).

Черты: бдительность, мистический дар (суперсилы), быстроногий, егерь, хладнокровие, лучший в своём деле (супервыстрел).

Снаряжение: энергетическая винтовка, охотничье снаряжение, охотничий костюм.

Суперсилы:

- **Обострённые чувства (3):** орлиный глаз, суперчувство (слух), выслеживание.
- **Супервыстрел (13):** дистанция 12/24/48, урон 4d6, авто 3, тяжёлое оружие. Устройство (энергетическая винтовка).
- **Супернавык (4):** стрельба +3 ст., маскировка +1 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** характер +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** смекалка +2 ст.
- **Суперчерта (4):** меткий стрелок, твёрдая рука.

★Клон

Клон — одна из множества разбросанных по параллельным вселенным копий одного и того же человека. Обитающая в этом измерении копия предпочитает называться Михаэлой Дональдсон и считает себя непревзойдённым мастером шуток и розыгрышей. Её излюбленная тактика — нейтрализовать сверхспособности супера, затем скопировать их и, призвав из параллельных вселенных пару-тройку своих двойников, смотреть, как противника губит его же собственная сила. Идеально белый костюм Клон повторяет расцветку костюма супера, суперсилу которого она имитирует.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d8, внимание d8, стрельба d8, маскировка d8, провокация d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** –1.

Изъяны: дурная привычка (м. — разговаривает сама с собой), самоуверенность, безжалостность, мстительность (кр).

Черты: бдительность, мистический дар (суперсилы), уклонение, разрыв дистанции, лучший в своём деле (ослабление).

Снаряжение: снежно-белый костюм.

Суперсилы:

- **Двойники (8):** 2 двойника. Переселение.
- **Имитация (8):** 10 пунктов силы. Сопряжена с успешным ослаблением.
- **Ослабление (14):** всестороннее, обессиливание.

★Краб

Токсины, попавшие в организм Сэма Уоткинса, бывшего репортёра «Зелёного журнала», после обеда в приморском ресторанчике, инициировали генетическую мутацию, превратив Сэма в Краба — двухметровое чудовище, похожее на помесь человека с каким-то морским ракообразным, да ещё и с клешнями вместо рук. В одной из множества схваток с супергероями Краб охромел, но на скорость его передвижения это не слишком повлияло — короткие кривые ноги и без того не давали ему излишне разгоняться.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d12+1, запугивание d8, знание (экология) d6, маскировка d6, плавание d12.

Шаг: 4; **защита:** 9; **стойкость:** 8+12.

Изъяны: кривые руки, неудачник, примечательная внешность (человек-краб), хромота.

Черты: атака с двух рук, боевая ярость, лучший в своём деле (суперудар), мистический дар (суперсилы), флорентийская школа.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Броня +12 (6):** (хитиновый панцирь).
- **Водный (2):** шаг 12, +2 к проверкам плавания, не может захлебнуться и утонуть в воде.
- **Защита +2 (2):** (клешни).
- **Опутывание (3):** (клешни).
- **Супернавык (2):** драка +1 ст., плавание +1 ст.
- **Суперудар (11):** сила+2d6, ББ 4. Концентрация, множественная атака (клешни).
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1 ст.
- **Увеличение (2):** сила +1 ст.

★Кровавая Вдова

Дебби Далтон когда-то была репортёром местной газеты. За годы работы она заслужила репутацию человека, готового вытащить на всеобщее обозрение любую грязную историю из жизни звёзд.

Как-то раз в поисках свежих сенсаций она сумела пробраться на съёмочную площадку фильма «Радиоактивные пауки-мутанты 3», где её и укусил самый настоящий радиоактивный паук — ловушка, расставленная одним из суперзлодеев, решившим, что на добытых Дебби историях лучше зарабатывать шантажом, чем журналистикой.

В результате Дебби не погибла, а обрела суперспособности, хотя произошедшие с ней изменения необратимо изуродовали её разум. В своих бедах она склонна обвинять Голливуд, а заодно и всех достаточно знаменитых и харизматичных супергероев.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d10, внимание d8, убеждение d12+2, маскировка d6, уличное чутьё d12+2, провокация d4.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6; **харизма:** +6.

Изъяны: злодейский монолог, причуда (тщеславие), упрямство, мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), харизматичный, привлекательность +.

Снаряжение: алый обтягивающий костюм.

Суперсилы:

- **Восприятие (5):** не получает штрафов за плохую видимость, противники не получают преимуществ при объединении сил.
- **Отравление (9):** усиленное, смертельный яд.
- **Сверхъестественная реакция (8):** –4 к проверкам атаки (паучье чутьё).
- **Супернавык (7):** убеждение +4 ст., уличное чутьё +3 ст.
- **Хождение по стенам (1):** (хитиновые щетинки на ладонях и ступнях).

★Крот

Хэнк Томпсон работал на нефтедобывающую компанию — конструировал роботов для глубинного бурения и георазведки. Стремясь заработать больше, чем могли предложить его работодатели, Хэнк выстроил для себя особый проходческий скафандр, способный перемещаться под землёй — по «случайному» совпадению оказалось, что именно там большая часть банков предпочитает устраивать свои главные сейфы и депозитные хранилища.

Вскоре Хэнк понял, что такая жизнь ему даже нравится; он стал настоящим подземным жителем и постепенно отвык от солнечного света — слишком уж ярким и жгучим кажется он ему теперь, после стольких лет, проведённых в непроглядной темноте. Самое странноев том, что со временем у него появились сообщники — «люди-кроты», такие же полубезумные отщепенцы, как и он сам. Признавая неоспоримое могущество и силу Крота, эти люди провозгласили Хэнка своим королём.

Проходческий скафандр Крота выкрашен в чёрный цвет и снабжён дыхательной маской, закрывающей всё лицо. Его оружие — пара громадных бурильных клешней.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d6, знание (инженерное дело) d6, знание (робототехника) d6, лазание d10, маскировка d12.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 5+4; **харизма:** –1.

Изъяны: непереносимость (кр. — солнечный свет), плохое зрение (м), дурная привычка (м. — заикание), коротышка.

Черты: мистический дар (суперсилы), командный голос, быстроногий, разрыв дистанции, лучший в своём деле (приспешники).

Снаряжение: проходческий скафандр.

Суперсилы:

- **Броня +4 (1):** устройство (скафандр).
- **Обострённые чувства (1):** сумеречное зрение.
- **Перемещение под землёй (2):** шаг 8. Устройство (скафандр — бурильные клешни).
- **Приспешники (14):** до 4 людей-кротов, вооружённых кирками и лопатами (сила+d6). Призыв, суперсилы (перемещение под землёй).
- **Супернавык (3):** лазание +1 ст., драка +1 ст., маскировка +2 ст. Устройство (скафандр).
- **Суперудар (8):** сила+2d6, ББ 4. Концентрация. Устройство (скафандр — бурильные клешни).
- **Суперхарактеристика (1):** сила +1 ст. Устройство (скафандр).

★Ликантропос

Когда-то Лео Вольфкасл был многообещающим студентом-биологом и энтузиастом оккультных искусств. К несчастью для себя, он был беден, и нужда время от времени заставляла его совершать мелкие, но относительно прибыльные правонарушения, однако вскоре его изобличил (и вдобавок публично унизил) один из местных народных мстителей.

Опозоренный студент посвятил весь свой недюжинный талант делу превращения самого себя в бойца, способного дать достойный отпор любому противнику. Его оккультно-научные исследования в конце концов привели Лео к открытию легендарного «гена оборотня», и за несколько последующих лет он сконструировал ретровирус, который превратил его в Ликантропоса, первого и единственного в своём роде оборотня, созданного при помощи науки. Однако звериные инстинкты быстро взяли верх над человеческим сознанием Лео, возомнившего себя альфа-самцом, право силы которого стоит превыше любой власти и уж, конечно, превыше рамок жалкой человеческой этики и морали.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d6, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, лазание d6, драка d10, знание (генетика) d6, знание (оккультизм) d6, маскировка d10, выживание d4, выслеживание d10.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Изъяны: непереносимость (кр. — серебро), вступление (трансформация), жадность (м).

Черты: мистический дар (суперсилы), быстроногий, стремительность, лучший в своём деле (регенерация).

Снаряжение: обычная одежда (или её обрывки).

Суперсилы:

- **Обострённые чувства (2):** сумеречное зрение, выслеживание.
- **Регенерация (12):** проверка естественного выздоровления каждый раунд. Отращивание.
- **Супернавык (1):** драка +1 ст.
- **Суперудар (5):** сила+3d6. Смертельный урон (когти и зубы).
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** сила +1 ст.
- **Суперчерта (4):** боевая ярость, боевая ярость +.

★Мако

Ещё совсем недавно Мако был простым жителем Атлантиды, достаточно любопытным, чтобы интересоваться тем, что происходит на суше. Во время одной из вылазок на поверхность он был схвачен приспешниками некоего безумного учёного и превращён в настоящую машину убийства — ужасающую помесь человека и акулы мако. Процесс необратимо повредил рассудок юного атланта. Едва оправившись после операции, он убил своего создателя и сбежал.

Некоторое время Мако бесцельно дрейфовал в открытом океане, но вскоре решил, что его судьба — бороться с теми, кто загрязняет воды его родного мира.

Акулья пасть этого мстительного чудовища настолько огромна, что Мако без труда способен перекусить пополам небольшой автомобиль.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: драка d8, запугивание d6, внимание d6, маскировка d8, плавание d12, выслеживание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8; **харизма:** –6.

Изъяны: жажда крови, зависимость (солёная вода), пустой кошелёк, уродство, мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), бугай, берсерк, крепкий орешек.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Водный (2):** шаг 12, +2 к проверкам плавания, не может захлебнуться и утонуть в воде.
- **Обострённые чувства (2):** сумеречное зрение, выслеживание, сенсор. Крупное ограничение (работает только под водой).
- **Супернавык (1):** плавание +1 ст.
- **Суперудар (7):** сила+2d6, ББ 4, тяжёлое оружие (клыки).
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Ужас –2 (3):** страшный, худший кошмар.
- **Управление животными (9):** 5 уровень. Телепатическая связь. Крупное ограничение (только акулы).

★Медведь

Когда человек, заигравшись с наукой, забывает об осторожности, ничем хорошим это обычно не заканчивается. Медведь — результат одного из таких экспериментов по превращению диких гризли в суперсолдат. К несчастью, резко поумневшие косолапые не пожелали служить людям и вскоре сбежали. Большую часть беглецов военные поймали и уничтожили, но нескольким особям удалось спастись — Медведь был в числе тех, кому повезло.

Разумный гризли оказался чрезвычайно изобретательным убийцей. Ему очень понравилось наблюдать за жертвами, угодившими в очередную его ловушку, и на этой почве он быстро сошёлся с суперзлодеями, оценившими его исполнительность и боевые качества.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: лазание d6, драка d8, внимание d6, маскировка d8, выживание d6, плавание d4, выслеживание d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 12.

Изъяны: непереносимость (кр. — орехи), примечательная внешность (прямоходящий медведь), безжалостность (кр), боязнь (кр. — иглы).

Черты: бдительность, мистический дар (суперсилы), берсерк, боевая закалка, упреждающий удар, быстроногий, могучий удар.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Восприятие (5):** не получает штрафов за плохую видимость, противники не получают преимуществ при объединении сил.
- **Обострённые чувства (1):** суперчувство (обоняние) (медвежий нюх).
- **Опутывание (5):** прочные путы (медвежья хватка).
- **Стойкость +2 (5):** крепкий (медвежья шкура).
- **Суперудар (6):** сила+3d6 (медвежьи когти).
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Увеличение (4):** +2 к размеру и стойкости, сила +2 ст. Великан.

★Медуза

Афина Миньос — молодая студентка-археолог, которая пользуется своими обширными познаниями в сфере предметов древнего искусства, чтобы грабить музеи и перепродавать исторические ценности столь же нечистым на руку коллекционерам. Она последняя в своём роду женщина, обладающая силой своей легендарной прародительницы — Медузы Горгоны.

В честь той, чьё имя она по праву носит, Медуза предпочитает зелёные костюмы с чешуйчатым узором и заплетает волосы в толстые жгуты так, чтобы они напоминали змей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d8/ d12+3, выносливость d6.

Навыки: драка d8, знание (антиквариат) d6, взлом d8, внимание d8, убеждение d6, стрельба d8, маскировка d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: непереносимость (м. — зеркальные поверхности), жадность (кр), боязнь (кр. — мечи), упрямство.

Черты: мистический дар (суперсилы), полезные связи, меткий стрелок, стремительность.

Снаряжение: зелёный «змеиный» костюм, отмычки.

Суперсилы:

- **Дополнительные конечности (9):** + два хватательных щупальца, дальность +3 (змееподобные волосы).
- **Опутывание (3):** (змееподобные волосы).
- **Супервыстрел (10):** дистанция 12/24/48, урон 4d6, авто 2, ББ 2 (окаменяющий взгляд).
- **Суперхарактеристика (8):** сила +5 ст. Крупное ограничение (только дополнительные конечности).

★Молот

Дмитрий Распутинович и его сестра-близнец Ольга (Серп, стр. 93) — продукт научных опытов русской мафии, решившей воспользоваться оказавшимися у них в руках экспериментальными боевыми наркотиками для создания собственных супербойцов. Надо сказать, что опыт в целом удался.

Дмитрий специализируется на прямых боестолкновениях, где у него есть возможность вволю помахать своей любимой игрушкой — здоровенной двуручной кувалдой, с которой он никогда не расстаётся. К счастью, Молот — не самый проворный боец, но если уж он сумел подойти вплотную, противнику обычно приходится очень несладко.

Молот носит красный костюм с жёлтой эмблемой на спине. На эмблеме изображены скрещенные серп и молот — знак того, что брат и сестра всегда работают вместе.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d6, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, знание (английский язык) d4, маскировка d4, выживание d4.

Шаг: 12; **защита:** 6; **стойкость:** 14; **харизма:** –2.

Изъяны: невежда, дурной характер, злодейский монолог.

Черты: мистический дар (суперсилы), бугай, стальные нервы +, круговой удар, каменная стена.

Снаряжение: кувалда, улучшенные суперстероиды, красный комбинезон с серпом и молотом.

Суперсилы:

- **Прыжок (2):** 2 клетки в высоту, 4 в длину. Удар в прыжке.
- **Скорость (2):** шаг 12.
- **Стойкость +5 (8):** крепкий (огрубевшая кожа).
- **Суперудар (8):** сила+4d6, дальность +1, тяжёлое оружие. Устройство (кувалда).
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** сила +3 ст.

★Ноктюрн

Дженнифер Уотс принимала участие в модной фотосессии, когда её бывший парень-суперзлодей выстрелил в неё из своего экспериментального излучателя «тёмной материи». Дженнифер погибла, оставив после себя лишь выжженную тень на белоснежной стене фотостудии. Тринадцать дней спустя эта тень ожила.

Призрак Дженни обладает способностью управлять тенями и излучать потоки смертоносной тёмной материи. Кроме того, она абсолютно безумна, а поскольку её память не сохранила ни имени, ни внешности того, кто стал причиной её гибели, Ноктюрн решила, что самый надёжный способ отомстить своему убийце — истребить всех суперзлодеев.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: вождение d6, драка d8, запугивание d6, знание (мода) d6, внимание d10, стрельба d8, маскировка d8, провокация d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **харизма:** –1.

Изъяны: непереносимость (кр. — солнечный свет), жадность (м), чужак, уязвимость (кр. — свет).

Черты: мистический дар (суперсилы), упреждающий удар, железная воля.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Вечная молодость (1):** (Ноктюрн бессмертна).
- **Невидимость (2):** –2 к проверкам атаки. Крупное ограничение (не действует на солнце или в ярко освещённых помещениях).
- **Неосязаемость (8):** постоянная, проблеск (тень).
- **Обострённые чувства (2):** сумеречное зрение, тепловидение.
- **Поглощение (тьма) (2).**
- **Супервыстрел (10):** дистанция 12/24/48, урон 4d6, 1В, ББ 8 (поток леденящей душу тьмы).
- **Управление энергией (тьма) (5).**

★Охотник

Охотник — лучший наёмный убийца Паука (см. стр. 89). Те, кому известно о его существовании, знают, что если дело доходит до Охотника, значит, кто-то где-то и довольно скоро умрёт не самой приятной насильственной смертью. Настоящее имя Охотника неизвестно, но он много лет верно служит Пауку, беспрекословно выполняя любые его приказы. Он говорит с отчётливым английским акцентом, и это, пожалуй, всё, что известно о его прошлом. Охотник работает только на Паука, и никакие деньги не способны заставить его предать своего нанимателя.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: лазание d6, драка d12, взлом d12, внимание d6, маскировка d12, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 7.

Изъяны: перестраховщик, безжалостность (кр), клятва (кр. — служить Пауку), в розыске (кр. — все правоохранительные структуры планеты).

Черты: мистический дар (суперсилы), круговой удар, упреждающий удар, хладнокровие, стремительность.

Снаряжение: отравленный титановый кинжал, костюм-невидимка, стимуляторы, отмычки.

Суперсилы:

- **Невидимость (7):** –4 к проверкам атаки. Устройство (костюм).
- **Отравление (7):** усиленное, смертельный яд. Сопряжено с успешным суперударом.
- **Супернавык (6):** драка +2 ст., взлом +2 ст., маскировка +2 ст.
- **Суперудар (2):** сила+2d6, ББ 2. Смертельный урон. Устройство (титановый кинжал).
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.

★Панцер

Здоровяк Панцер (настоящее имя неизвестно) носит тяжеленный стальной доспех с большой свастикой на груди. Его невероятная сила — плод жестоких генетических экспериментов нацистских учёных времён Второй мировой войны. К несчастью для него, несовершенство тогдашней технологии вызвало у самого Панцера ряд необратимых повреждений центральной нервной системы, так что вместо совершенного суперсолдата получился безмозглый (зато чрезвычайно исполнительный) громила.

Несмотря на своё «амплуа», сам по себе Панцер — отнюдь не расист. Ему вообще нет дела до столь абстрактных материй, как добро или зло — он просто послушный автомат на службе у суперзлодея по имени Рейхсфюрер. Впрочем, не стоит обольщаться — самому Панцеру больше всего нравится всё крушить, так что текущее положение вещей его вполне устраивает.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+2, выносливость d12+1.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d6, лазание d4, маскировка d6, ремонт d4, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 11+8.

Изъяны: заблуждения (м. — считает себя неуязвимым), злодейский монолог, упрямство, клятва (кр. — служить Четвёртому Рейху).

Черты: мистический дар (суперсилы), берсерк, боевая закалка, стальные нервы +, каменная стена.

Снаряжение: стальной доспех, стимуляторы.

Суперсилы:

- **Броня +8 (7):** тяжёлая броня. Устройство (стальной доспех).
- **Стойкость +3 (6):** крепкий.
- **Суперудар (9):** сила+3d6, тяжёлое оружие. Концентрация. Устройство (доспех — сервоэлектрический привод).
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.

★Паук

В центре паутины всегда сидит паук, и Паук по имени Гамильтон Смайт, миллиардер и торговец предметами старины, сидит в центре очень большой и очень густой паутины нью-йоркской организованной преступности. Паук крайне осторожен, и никогда не оставляет доказательств связи с какой бы то ни было противозаконной деятельностью, а его высокооплачиваемые адвокаты знают, как заставить карающий меч правосудия пасть на кого-нибудь другого. Недаром говорят, что в Нью-Йорке без одобрения (или хотя бы без ведома) Смайта не проходит ни одно хоть сколько-нибудь стоящее дельце.

Несмотря на то, что сам Паук не слишком грозный боец, вряд ли человек с его связями и богатством будет испытывать недостаток в суперах, согласных без вопросов выполнять чужие приказы за деньги.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12+1, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d12+2, стрельба d8, убеждение d12, уличное чутьё d12+2.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +2.

Изъяны: перестраховщик, жадность (кр), безжалостность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), харизматичный, полезные связи (преступный мир Нью-Йорка), богатство +, лучший в своём деле (супервыстрел).

Снаряжение: дорогой костюм, антикварный перстень.

Суперсилы:

- **Отклонение (3):** –4 к проверкам дистанционных атак. Устройство (перстень — силовой экран).
- **Супервыстрел (14):** дистанция 12/24/48, урон 5d6, авто 3, тяжёлое оружие. Устройство (перстень — импульсный разряд).
- **Супернавык (3):** запугивание +3 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** характер +2 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** смекалка +3 ст.

★Полтергейст

Кларисса Браун унаследовала свои сверхспособности от матери-цыганки, так и не сказавшей своей дочери, кем был её отец. С самого детства Кларисса была склонна к антиобщественному поведению, но пока её способности не пробудились, максимум, на что она была способна — мелкие кражи со взломом. Впрочем, она давно переросла свой юношеский уровень и теперь специализируется на по-настоящему крупных целях — банках, ювелирных магазинах и т. п.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: взлом d10, внимание d6, драка d6, лазание d6, маскировка d8, провокация d6, стрельба d6.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Изъяны: жадность (м), пацифизм (м), мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), быстроногий, вор.

Снаряжение: неприметная одежда, отмычки.

Суперсилы:

- **Вихрь (6):** БШ, смерч.
- **Невидимость (7):** –4 к проверкам атаки. Требует активации.
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.
- **Телекинез (10):** сила d12+2. Дистанция 24 клетки.
- **Телепортация (3):** 12 клеток.

★Полураспад

Однажды Алистер Блэйк наткнулся на странные (вероятно, инопланетные) чертежи машины времени. Он построил устройство, включил его… и ничего не произошло.

На первый взгляд.

Вместо того, чтобы отправиться в путешествие во времени, Алистер, сам того не зная, изменил структуру потока времени вокруг себя самого. Любое его касание стало вызывать ускоренное старение как плоти, так и любой неодушевлённой материи.

Именно поэтому каждый раз, как Алистер сбрасывает личину Полураспада, он надевает на руки перчатки, которые хотя бы отчасти замедляют процессы, вызываемые его губительным прикосновением. Даже ускоренная клеточная регенерация лишь сильнее изнашивает организм неудачливого экспериментатора. Единственное средство, способное приостановить стремительное старение — это определённая разновидность радиоактивного излучения. Именно поэтому большая часть преступлений Полураспада связана с проникновением на атомные электростанции и в хранилища радиоактивных материалов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, вождение d6, драка d8, знание (история) d8, знание (темпоральная механика) d8, знание (физика) d8, маскировка d6, провокация d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: старость, смертельная болезнь (ускоренное старение), безжалостность (м).

Черты: мистический дар (суперсилы), стальные нервы.

Снаряжение: лабораторный халат.

Суперсилы:

- **Отклонение (2):** –2 к проверкам дистанционных атак (энтропия).
- **Поглощение (радиация) (4):** усвоение.
- **Разлагающее касание (5):** усиленное, неконтролируемое, быстрое разложение (энтропия).
- **Регенерация (9):** проверка естественного выздоровления раз в минуту. Восстановление.
- **Ужас –2 (5):** худший кошмар.
- **Устойчивость (радиация) (5):** +4 при сопротивлении воздействию, атаки наносят половину урона.

★Проектор

Уолтер Бекон с самого детства увлекался спецэффектами и решил, что непременно возложит свой недюжинный технический талант на алтарь кинематографа. Во время учёбы в колледже он сконструировал голографический проектор, способный создавать невероятно реалистичные иллюзии. Получив диплом, он представил своё изобретение совету директоров одной из крупных кинокомпаний. Несмотря на то, что устройство им понравилось, им не понравился сам Уолтер. Получив от ворот поворот, Уолтер занялся усовершенствованием своего проектора, твёрдо вознамерившись показать всем, кто является истинным королём спецэффектов. Так на свет появился суперзлодей по имени Проектор.

Голографическое устройство Проектора — ручной приборчик размером с большой смартфон.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, вождение d6, драка d6, знание (инженерное дело) d8, маскировка d6, провокация d6, ремонт d10, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: плохое зрение (м), невежда, коротышка.

Черты: мистический дар (суперсилы), меткий стрелок, лучший в своём деле (иллюзии).

Снаряжение: голографический проектор, киножурналы, импульсный пистолет (дистанция 10/20/40; урон 2d6; ББ 2; РЖ: 1В), рабочий комбинезон.

Суперсилы:

- **Иллюзии (15):** 7 уровень, 10 клеток. Спецэффекты, психосоматика. Устройство (проектор).
- **Супернавык (7):** знание (инженерное дело) +6 ст., ремонт +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** смекалка +2.
- **Управление силовыми полями (4):** 2 уровень. Сила d12, дистанция 24 клетки. Устройство (проектор).

★Психопат

Чёрная полоса в жизни Реджи Брука определённо была в самом разгаре, когда он соблазнился полусотней баксов, записавшись добровольцем на какую-то экспериментальную программу. Эксперимент был связан с управлением сознанием и телепатическим восприятием, и из двухсот добровольцев положительный результат показал только Реджи. Компания «Омнимайнд», проводившая эксперимент, вцепилась в «перспективный образец» мёртвой хваткой, но быстро охладела к проекту, поскольку выяснилось, что когда Реджи проявляет любую из своих суперсил, он немедленно впадает в состояние неконтролируемого психотического возбуждения.

Как правило, Психопат предпочитает оставаться в тени, верша насилие и беззаконие руками своих безвольных марионеток.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, запугивание d4, провокация d8, стрельба d6, убеждение d10, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Изъяны: дурная привычка (м. — всё время тихонько над чем-то посмеивается), злодейский монолог, самоуверенность, пацифист (м. — не касается марионеток под его управлением).

Черты: мистический дар (суперсилы), харизматичный, лучший в своём деле (управление разумом).

Снаряжение: поношенная одежда.

Суперсилы:

- **Супервыстрел (5):** дистанция 12/24/48, урон 3d6, 1В, тяжёлое оружие (псионический удар).
- **Супернавык (1):** убеждение +1 ст.
- **Телепатия (3):** вещание (+1).
- **Управление разумом (15):** театр кукол ×5 (Психопат может контролировать до шести человек одновременно).
- **Чтение мыслей (6):** властелин воспоминаний (Психопату нравится узнавать самые тайные и болезненные воспоминания своих жертв).

★Пульсар[4]

Дюк Бартон возвращался домой из научно-исследовательской космической экспедиции, когда его судно попало в поток сверхинтенсивного радиоактивного излучения, вызванного внезапной вспышкой солнечной активности. Его тело претерпело необратимые изменения, став мощнейшим источником губительной радиации. Современная наука и медицина оказались не в силах ему помочь, так что Дюк изучил всё что мог о радиологии и решил найти лекарство самостоятельно.

Этот трагический злодей совершает преступления только для того, чтобы покрыть расходы на свои исследования, но постоянно принимаемые им экспериментальные препараты уже начинают понемногу затуманивать его рассудок.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d6, знание (аэронавтика) d8, знание (ядерная физика) d10, пилотирование d6, ремонт d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7+12.

Изъяны: примечательная внешность (всегда носит скафандр), безжалостность (кр), смертельная болезнь, клятва (кр. — найти лекарство).

Черты: ас, бдительность, мистический дар (суперсилы), учёный (аэронавтика, ядерная физика).

Снаряжение: бронированный скафандр.

Суперсилы:

- **Броня +12 (5):** устройство (скафандр).
- **Детонация (4):** урон 3d8, СШ (выброс гамма-радиации).
- **Обострённые чувства (2):** тепловидение, сумеречное зрение (радиационное зрение).
- **Смертоносная аура (радиация) (7):** урон 3d6, СШ. Постоянная.
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1 ст.
- **Управление энергией (радиация) (5).**
- **Устойчивость (радиация) (5):** +4 при сопротивлении воздействию, атаки наносят половину урона.

★Разящая Стрела

Джудит Маркс была богатой и прославленной олимпийской чемпионкой в стрельбе из лука — до тех пор, пока её не уличили в применении запрещённых препаратов. Лишённая всех своих званий, богатства и поклонников лучница вскоре исчезла из сферы общественного внимания. Однако силы зла (возможно, в лице самого технически продвинутого суперзлодея вашего игрового мира) сумели разглядеть потенциал бывшей спортсменки. Её покровитель снабдил её смертоносными стрелами из сверхсовременных сплавов, мощным композитным луком и электронным головным дисплеем. Так Джудит стала Разящей Стрелой, наёмным убийцей, за хорошую сумму готовым выполнить любой «заказ».

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d12, запугивание d8, внимание d6, стрельба d12+6, маскировка d8, провокация d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6.

Изъяны: жадность (кр), причуда (первый выстрел — предупредительный), мстительность.

Черты: бдительность, мистический дар (суперсилы), смертельный выстрел, меткий стрелок, твёрдая рука.

Снаряжение: композитный лук, стрелы, 20 доз различных стимуляторов, обтягивающий комбинезон.

Суперсилы:

- **Восприятие (4):** не получает штрафов за плохую видимость, противники не получают преимуществ при объединении сил. Устройство (головной дисплей).
- **Опутывание (4):** прочные путы. Снаряд (супервыстрел), устройство (лук — ловчие стрелы).
- **Супервыстрел (8):** дистанция 24/48/96, урон 4d6, 1В, ББ 4, тяжёлое оружие. Смертельный урон. Устройство (лук — боевые стрелы).
- **Супернавык (10):** драка +3 ст., стрельба +7 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.

4: Пульсары — вращающиеся нейтронные звёзды с магнитным полем, которое наклонено к оси вращения, в результате чего излучение этой звезды «пульсирует», попадая в поле зрения внешнего наблюдателя через равные промежутки времени. Образуются пульсары в результате взрыва сверхновых звёзд. «Supernova», «сверхновая» — оригинальное имя этого персонажа — прим. пер.

★Рейхсфюрер

Рейхсфюрер — внук нацистского генерала, чрезвычайно серьёзно воспринявший наследие своего деда. Он презирает всех неарийцев, в первую очередь — нелюдей вроде мутантов и инопланетян. Псионические способности самого Рейхсфюрера, по его собственному убеждению, — дар духа Гиммлера, вселившегося в его тело в ходе одного из спиритических экспериментов. Рейхсфюрер носит чёрный костюм со свастиками и является предводителем так называемого «Четвёртого Рейха» — суперзлодейской организации, в которую, помимо него самого, входят Панцер (см. стр. 88), Юнкерс (см. стр. 99) и Уберфрау (см. стр. 96).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, вождение d6, драка d6, запугивание d8, знание (оккультизм) d6, провокация d8, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: заблуждения (м. — думает, что одержим духом Гиммлера), злодейский монолог, упрямство, клятва (кр. — избавить мир от нелюдей).

Черты: мистический дар (суперсилы), командный голос, полезные связи, держать строй!, менталист.

Снаряжение: чёрный костюм со свастиками, монокль.

Суперсилы:

- **Приспешники (10):** Рейхсфюрера всегда сопровождают пятеро «штурмовиков», облачённых в бронежилеты (+4) и вооружённых скорострельными импульсными пистолетами (10/20/40, урон 2d6; ББ 2; РЖ: авто 3).
- **Супервыстрел (10):** дистанция 12/24/48, урон 4d6, 1В, БШ (псионический разряд).
- **Телепатия (2):** (Рейхсфюрер командует своими людьми посредством телепатических сигналов).
- **Управление энергией (псионика) (5).**
- **Чтение мыслей (3).**

★Семя

Если Спора (см. стр. 94) — убийца на службе Богини (см. стр. 118), то Семя — её полководец. В войне с животным миром он активно применяет не только свои незаурядные командирские способности, но и умение создавать грозных солдат из любой растительной биомассы. Как и Спора, Семя, скорее всего, является не уникальным индивидом, а лишь одним из множества своих сородичей, подвластных грозной Богине.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d8, знание (военное дело) d10, маскировка d6, провокация d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8; **харизма:** –4.

Изъяны: чуждый облик (растение), кривые руки, неграмотность, клятва (кр. — служить Богине).

Черты: мистический дар (суперсилы), командный голос, мы команда!, боевой пыл, держать строй!, воодушевление, лучший в своём деле (управление материей (растения)).

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Супернавык (6):** драка +2 ст., знание (военное дело) +4 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** характер +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Управление материей (растения) (14):** 1 уровень Сила d10. Голем ×4.

★Серп

Экспериментальные боевые наркотики значительно улучшили природные атлетические данные Ольги Распутинович. Её излюбленное оружие — широкий, остро отточенный серп. Она, конечно, не столь сильна, как её родной брат, Молот (см. стр. 86), но недостаток грубой силы Ольга с лихвой компенсирует невероятной ловкостью и проворством. Да и «мозговым центром» их суперкоманды смело можно считать именно её. Серп и Молот носят одинаковые костюмы, но на изящной и крепкой фигурке бывшей гимнастки обтягивающий комбинезон смотрится куда выигрышнее. Серп и Молот всегда работают вместе.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: взлом d6, внимание d6, вождение d4, драка d12, запугивание d6, маскировка d8, провокация d8.

Шаг: 48; **защита:** 8; **стойкость:** 6.

Изъяны: заносчивость, самоуверенность, причуда (в бою при первой возможности проводит атаку касанием, которая не наносит урона, но оставляет росчерк в виде буквы «С» на теле оппонента), безжалостность.

Черты: мистический дар (суперсилы), сработанный дуэт, уклонение, командный игрок.

Снаряжение: серп, улучшенные суперстероиды, красный комбинезон с серпом и молотом.

Суперсилы:

- **Прыжок (4):** 8 клеток в высоту, 16 в длину. Удар в прыжке.
- **Скорость (8):** шаг 48, –2 к проверкам атаки. Град ударов (экспериментальные боевые наркотики и усиленные мускулы).
- **Суперудар (6):** сила+2d6, ББ 2, тяжёлое оружие. Множественная атака. Устройство (серп).
- **Суперхарактеристика (2):** сила +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.
- **Суперчерта (6):** боевая ярость, хладнокровие, круговой удар.

★Сказочник

Уинстон Пайк всегда хотел быть автором сказок для детей, но издательства раз за разом отвергали его рукописи, несмотря на то, что материал был действительно неплохим.

Однажды, заглянув в поисках вдохновения в одну старую полузаброшенную библиотеку, он случайно наткнулся на древний манускрипт, который наделил его невероятными колдовскими способностями. К несчастью, вместо того, чтобы применять обретённое могущество во благо, Уинстон решил, что теперь-то неблагодарная публика волей-неволей (и на собственной шкуре) узнает, на что способен его непризнанный писательский талант. У него при себе всегда небольшой блокнот с намётками для импровизации, но он, конечно, предпочитает строго придерживаться сценария.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, вождение d6, драка d6, запугивание d6, знание (литература) d8, маскировка d4, провокация d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Изъяны: заблуждения (кр. — считает всё вокруг одной из своих сказок), упрямство, уязвимость (кр. — магия).

Черты: мистический дар (суперсилы), железная воля, лучший в своём деле (иллюзии).

Снаряжение: обычная одежда, записная книжка, ручка.

Суперсилы:

- **Вещание (4):** вмешательство (+2) (колдовство).
- **Иллюзии (11):** 4-й уровень, 7 клеток. Спецэффекты, психосоматика.
- **Телекинез (10):** сила d12+2. Дистанция 24 клетки.
- **Ужас –2 (5):** худший кошмар.

★Сорока

Педро Ривера всегда был неравнодушен к блестящим вещам, особенно к ювелирным изделиям. Закончив колледж, он сконструировал летающий экзоскелет, оснащённый мощными гидравлическими когтями, и стал Сорокой.

Поначалу Педро просто пикировал с высоты, пытаясь выхватить сумочку или сорвать ожерелье, но вскоре разработал куда более эффективную тактику — теперь он хватает жертву, поднимает её повыше и, угрожая сбросить её на землю, заставляет сложить все имеющиеся у неё ценности в прикреплённую к экзоскелету сумку.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d6.

Навыки: драка d10, знание (инженерное дело) d8, внимание d6, пилотирование d10, ремонт d6, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5; **харизма:** −4.

Изъяны: любопытство, жадность (кр), дурной характер, безжалостность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), упреждающий удар, стремительность.

Снаряжение: крылатый суперкостюм.

Суперсилы:

- **Опутывание (4):** прочные путы. Устройство (костюм — гидравлические когти).
- **Полёт (7):** шаг 24, МНВР 0, −1 к проверкам атаки. Устройство (костюм).
- **Супернавык (3):** Знание (инженерное дело) +1 ст., пилотирование +2 ст.
- **Суперудар (9):** сила+3d6, ББ 4. Множественная атака. Устройство (костюм).
- **Суперхарактеристика (7):** сила +4 ст. Устройство (костюм).

★Спора

Насколько известно, Спора никогда не был человеческим существом. Судя по всему, он ни что иное, как гуманоидный гриб, специально созданный Богиней в качестве своего личного слуги, подручного и наёмного убийцы. Спора не слишком сообразителен, но очень силён и довольно проворен для существа, целиком состоящего из губчатой грибной поросли, и не наделённого даже отдалённым подобием костей, мышц или кровеносной системы. Выглядит Спора как гигантский поросший мхом гуманоид со светящимися жёлтыми глазами.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4, характер d4, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: драка d12, запугивание d10, внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 12; **харизма:** −4.

Изъяны: чуждый облик (гриб), кривые руки, неграмотность, клятва (кр. — служить Богине).

Черты: амбидекстр, мистический дар (суперсилы), уклонение, крепкий орешек.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Заражение (4):** усиленное (облако спор).
- **Стойкость +2 (2):** губчатое тело.
- **Суперудар (6):** сила+2d6. Суммирующийся урон.
- **Суперхарактеристика (2):** сила +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +1 ст.
- **Увеличение (4):** +2 к размеру и стойкости, сила +2 ст. Великан.
- **Управление материей (растения) (8):** 4 уровень. Сила d12+2.

★Страйк

Марти Биновски вполне мог бы применять свои суперспособности во благо, но вместо этого он решил, что безудержное веселье за чужой счёт импонирует ему гораздо больше. Конечно, время от времени он может ограбить банк-другой, но с точки зрения общественного порядка Марти скорее хулиган, чем истинный преступник. Он обожает боулинг, а его любимая «убойная шутка» (за которую он и получил своё прозвище) заключается в том, чтобы как следует разбежаться и, свернувшись клубком, сбить противника с ног.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d6, сила d12+3, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d6, драка d12, запугивание d6, маскировка d10, провокация d6.

Шаг: 48; **защита:** 9; **стойкость:** 9; **харизма:** −1.

Изъяны: неудачник, примечательная внешность (глянцевая, будто масляная кожа), дурная привычка (м. — пересыпает речь терминами из боулинга, вопит «страйк!» когда атакует и т. п.)

Черты: акробат, мистический дар (суперсилы), боевая закалка, хладнокровие +.

Снаряжение: кричаще-яркая одежда.

Суперсилы:

- **Поглощение (кинетическая энергия) (2).**
- **Скорость (7):** шаг 48, −2 к проверкам атаки.
- **Суперудар (5):** сила+2d6, тяжёлое оружие (удар с разгона).
- **Суперхарактеристика (8):** выносливость +4 ст.
- **Суперхарактеристика (8):** сила +4 ст.

★Стриптиз

О своём необыкновенном даре Патриция Далглиш узнала во время учёбы в колледже. Во время романтического свидания наедине со своим парнем она внезапно почувствовала острый зуд в руках. Почесавшись, она с ужасом увидела, как кожа на её руках лопается и отстаёт, а под ней проглядывает чужая, волосатая и грубая мужская кожа! Процесс на этом не остановился, и вскоре Патриция поняла, что выглядит, звучит и пахнет в точности как её спутник. Для самого парня, потрясённо наблюдавшего, как его девушка кусок за куском сдирает с себя кожу, это стало последней каплей. В панике он бросился на неё с кулаками, и Патриция, защищаясь, влепила ему пощёчину. Он замер… и рухнул на пол, парализованный её ударом.

Это стало последней каплей уже для Патриции — пребывая в состоянии аффекта, она убила распростёртого на полу молодого человека, а осознав содеянное, тронулась рассудком уже окончательно.

Через несколько лет Патриция завоевала себе репутацию сексуальной и таинственной наёмной убийцы по имени Стриптиз, но глубоко в душе она всё ещё молоденькая студентка, которую до сих мучают кошмары о событиях того ужасного дня.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: взлом d10, внимание d8, драка d10, лазание d8, маскировка d8, убеждение d12.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5; **харизма:** +3.

Изъяны: болезненность, дурная привычка (м. — отдирает полоски кожи), мания (кр. — приступы панического расстройства).

Черты: мистический дар (суперсилы), вор, лучший в своём деле (имитация), привлекательность +, упреждающий удар, хладнокровие.

Снаряжение: откровенный наряд.

Суперсилы:

- **Хамелеон (3):** голос. Мелкое ограничение (Патриция должна прикоснуться к существу, внешность которого хочет скопировать…), подготовка (… а затем содрать с себя кожу).
- **Имитация (15):** 15 пунктов силы. Длительность, излишняя точность, многозадачность (+1). Сопряжена с успешной активацией хамелеона (вариативная ДНК).
- **Паралич (4):** усиленный.
- **Супернавык (8):** драка +3 ст., убеждение +3 ст., маскировка +2 ст.

★Торнадо

Сверхспособности, дремавшие глубоко внутри Ника Сторма, простого деревенского паренька с американского Среднего Запада, пробудились, когда его унёс торнадо. Применяя свои суперсилы, Ник, несмотря на абсолютный контроль над стихией, не стремится избежать разрушений — напротив, можно сказать, что разрушение — единственный мотив, которым он руководствуется, призывая могучие вихри и сокрушая врагов резкими перепадами атмосферного давления.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6, провокация d10, стрельба d12.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** –2.

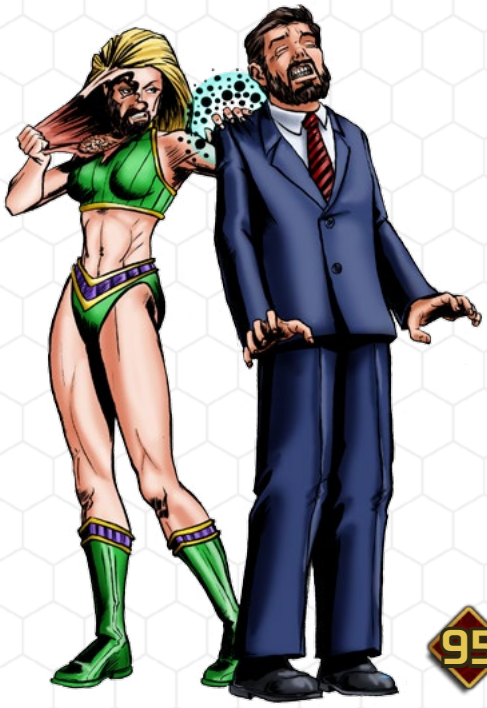
Изъяны: неграмотность, дурной характер, боязнь (кр. — клаустрофобия), утрата суперсил (полное отсутствие воздуха или ветра).

Черты: мистический дар (суперсилы), упреждающий удар, быстроногий, стремительность.

Снаряжение: поношенная одежда.

Суперсилы:

- **Вихрь (6):** БШ, смерч (торнадо).
- **Отклонение (3):** –4 к проверкам дистанционных атак. Требует активации (воздушный щит).
- **Полёт (8):** шаг 24, МНВР 0, –1 к проверкам атаки (воздушный вихрь).
- **Супервыстрел (5):** дистанция 12/24/48, урон 3d6, 1В, тяжёлое оружие (удар воздушного «кулака»).
- **Супернавык (1):** стрельба +1.
- **Управление энергией (ветер) (7):** БШ.



Троглодит

Троглодит — это не суперзлодей, а один из представителей целого народа пещерных людей, с незапамятных времён обитающих глубоко под землёй. Троглодиты — одна из ветвей эволюционного древа человечества. Далёкие предки нынешних троглодитов переселились в глубокие подземные пещеры в поисках убежища от какой-то давно забытой ныне катастрофы. Теперь их потомки предпринимают первые попытки выбраться обратно на поверхность и вернуть себе то, что (как они считают) принадлежит им по праву.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: лазание d6, драка d10, внимание d6, маскировка d10, выживание d4, плавание d6, выслеживание d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7; **харизма:** −2.

Изъяны: непереносимость (кр. — солнечный свет), примечательная внешность (бледнокожий неандерталец), уродство, уязвимость (кр. — свет).

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, каменная стена.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Восприятие (5):** не получает штрафов за плохую видимость, противники не получают преимуществ при объединении сил.
- **Обострённые чувства (2):** суперчувство (слух), суперчувство (обоняние).
- **Сверхъестественная реакция (8):** −4 к проверкам атаки.
- **Суперудар (5):** сила+2d6, ББ 2.
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.

★Уберфрау

Уберфрау — суперзлодейское альтер-эго Фриды Вагнер, ещё одной участницы эксперимента, в результате которого в ряды Четвёртого Рейха встал Панцер. Практически все суперспособности Уберфрау — следствие генетической модификации в сочетании с интенсивной программой самоподготовки.

В костюме Уберфрау Фрида выглядит как БДСМ-госпожа, а платиновые волосы, стек, эсэсовская фуражка и чёрный кожаный плащ лишь усиливают первоначальное впечатление. Фрида убеждена, что путь к мировому господству немыслим без евгеники — единственного способа обеспечить расовую чистоту человечества.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d12, запугивание d4, знание (евгеника) d6, провокация d6, ремонт d4, стрельба d6, убеждение d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6; **харизма:** +2.

Изъяны: заблуждения (м. — вера в теорию расовой чистоты), безжалостность, клятва (кр. — создать расу генетически чистых людей).

Черты: акробат, мистический дар (суперсилы), харизматичный, упреждающий удар.

Снаряжение: обтягивающий кожаный комбинезон, стек.

Суперсилы:

- **Регенерация (4):** проверка естественного выздоровления каждый час.
- **Супернавык (1):** драка +1 ст.
- **Суперудар (6):** сила+d6 Множественная атака, суммирующийся урон.
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** смекалка +2 ст.
- **Суперчерта (2):** боевая закалка.
- **Управление разумом (9):** изменение воспоминаний (+4).

★Упырь

Иеремия Честертон III был рождён, что называется, с серебряной ложкой во рту. С самого детства он проводил свои дни в довольстве, роскоши и излишествах. В поисках новых ощущений он увлёкся оккультизмом и завёл привычку призывать время от времени какого-нибудь мелкого демона — исключительно для того, чтобы повеселиться, глядя, как тот беснуется в приступах беспомощной злобы. В один прекрасный день он ошибся с ритуалом, и на зов явился демон, который оказался Иеремии не по зубам. Наслаждаясь ситуацией, демон решил не убивать неудачливого мага — вместо этого не чуждая изощрённого чувства юмора сущность превратила Честертона в упыря — отвратительный иссохший скелет с ядовитыми бритвенно-острыми когтями. Сейчас лишившийся всего Иеремия — изгой, обезумевший хищник, ютящийся в тоннелях городской канализации.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d6, знание (оккультизм) d6, маскировка d8, плавание d4, выслеживание d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8; **харизма:** −8.

Изъяны: жажда крови, примечательная внешность (ходячий скелет), боязнь (кр. — солнечный свет), уродство.

Черты: мистический дар (суперсилы), быстроногий, боевая ярость, хладнокровие +.
Снаряжение: нет.
Суперсилы:
- **Нежить (10):** +2 к стойкости, +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и болезням; не получает дополнительного урона за прицельные атаки; штраф за ранения снижается на одну ступень, –2 к харизме.
- **Паралич (2):** усиленный. Сопряжён с успешным суперударом.
- **Прыжок (2):** 4 клеток в высоту, 8 в длину.
- **Суперудар (10):** сила+3d6, ББ 6. Множественная атака, смертельный урон (когти).
- **Управление животными (6):** 2 уровень. Призыв. Крупное ограничение (только падальщики).

★Цунами

Уэйн Эндрюс с рождения обладал даром управления водой. Сначала он использовал свои сверхспособности, чтобы стать сёрфером, а затем — чтобы выигрывать соревнования: любительские, а после и профессиональные. Впрочем, в итоге ему это наскучило, и в поисках новых острых ощущений (и денег) он стал преступником. Цунами носит голубой костюм для сёрфинга с волнистым орнаментом на груди и на плечах.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, знание (сёрф-культура) d4, плавание d8, провокация d6, стрельба d8, убеждение d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: любопытство, пустой кошелёк, причуда (разговаривает как сёрфер).
Черты: мистический дар (суперсилы), упреждающий удар, стремительность.
Снаряжение: костюм для сёрфинга.
Суперсилы:
- **Водный (2):** шаг 8, +2 к проверкам плавания, не может захлебнуться и утонуть в воде.
- **Супервыстрел (9):** дистанция 12/24/48 или КШ, урон 2d10, 1В, СШ (гейзер).
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.
- **Управление материей (вода) (10):** 5 уровень. Сила d12+3.
- **Устойчивость (вода) (5):** +4 при сопротивлении воздействию, атаки наносят половину урона.

★Червь

Хамфри Нак всегда был жертвой жизненных обстоятельств. Его интерес к компьютерам и астрономии вкупе с худосочным телосложением на протяжении всей жизни делали беднягу Хамфри объектом насмешек — ещё в школе его называли не иначе как «Нак-червяк».

Отчаявшись добиться успеха в жизни (и явно перечитав комиксов), Хамфри ввёл себе ДНК радиоактивного червя. Как ни удивительно, но препарат сработал, и наш экспериментатор обрёл-таки часть полезных способностей этого существа и, назвавшись Червём, принялся жестоко мстить за копившиеся годами обиды.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d8, сила d4, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d4, знание (астрономия) d12, знание (биология) d10, знание (генетика) d12, знание (геология) d10, знание (химия) d10, стрельба d8.
Шаг: 8; **защита:** 4; **стойкость:** 6; **харизма:** –2.
Изъяны: безжалостность (кр), чужак (Хамфри никогда не ладил с людьми), боязнь (кр. — клинковое оружие), мстительность (кр).
Черты: мистический дар (суперсилы), быстроногий, стальные нервы, учёный (астрономия, биология, химия, генетика, геология) ×2.
Снаряжение: нет.
Суперсилы:
- **Аморфное состояние (биомасса) (5):** захват, дальность +1 (антропоморфный червь).
- **Перемещение под землёй (3):** шаг 6.
- **Регенерация (6):** проверка естественного выздоровления каждые 10 минут.
- **Супервыстрел (7):** КШ, урон 4d6, 1В, тяжёлое оружие (пищеварительный секрет).
- **Увеличение (9):** +3 к размеру и стойкости, сила +3 ст.

★Чёрный Самурай

Чёрный Самурай, также известный как Акира Йокогама, когда-то был бойцом японских сил специального назначения, но, задолжав якудза кучу денег, оказался вынужден переквалифицироваться в наёмные убийцы.

Новый наниматель предоставил ему чёрную броню, отдалённо напоминающую классический самурайский доспех, но все остальные суперсилы Йокогамы — результат упорного изучения боевых искусств. Он имеет репутацию человека, который всегда выполняет порученное ему задание. Ходят слухи, что между Чёрным Самураем и Ниндзя существует

вражда. Причин её никто не знает, но соперники никогда не упускают возможности помешать друг другу.
Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d8.
Навыки: лазание d6, драка d12+2, запугивание d6, внимание d6, маскировка d6, провокация d6.
Шаг: 6; **защита:** 15; **стойкость:** 6+6.
Изъяны: заносчивость, перестраховщик, кодекс чести, преданность (кр).
Черты: мистический дар (суперсилы), контратака, упреждающий удар +, именное оружие (катана).
Снаряжение: самурайский доспех, мономолекулярная катана (сила+d10+4, ББ7).
Суперсилы:
- **Броня +6 (2):** устройство (самурайский доспех).
- **Защита +5 (5):** Акира — истинный мастер меча.
- **Отклонение (4):** –6 к проверкам дистанционных атак. Устройство (катана).
- **Супернавык (4):** драка +4 ст.
- **Суперудар (7):** сила+2d6. Тяжёлое оружие, суммирующийся урон.
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.
- **Суперчерта (6):** блок, боевая ярость, хладнокровие.

★Чума

Доктор Сара Мартин стала жертвой секретного биологического оружия, когда занималась лечением пациента, сбежавшего из суперзлодейского научно-исследовательского центра. Инфекция проникла в тело Сары, но благодаря генетической мутации её организм сумел приспособиться к новому «соседству» и вскоре образовал с вирусом-убийцей некое подобие симбиоза. В обмен на незаживающие гнойники, уродливые кожные высыпания (а также неконтролируемую инкубацию и распространение прижившегося внутри неё штамма) Чума получила непробиваемый иммунитет и метаболизм, позволяющий почти мгновенно выводить попавшие в организм токсины и прямо на глазах исцелять любые полученные ранения.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d12, сила d6, выносливость d12+2.
Навыки: внимание d8, вождение d6, драка d6, запугивание d8, знание (фармацевтика) d8, лечение d8, маскировка d8, метание d8, провокация d6.
Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 10; **харизма:**–2.
Изъяны: неудачник, уродство, примечательная внешность (гнойники и коросты), утрата суперсил (суперантибиотики).
Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, быстроногий, стальные нервы +.
Снаряжение: замызганная одежда, бинты.
Суперсилы:
- **Заражение (8):** усиленное, инфекционное, неконтролируемое. Дистанционное касание 12 клеток (метание) (сгусток слизи).
- **Невосприимчивость к ядам/болезням (2)**
- **Регенерация (10):** проверка естественного выздоровления каждый раунд (быстрый метаболизм).
- **Стойкость +1 (1).**
- **Суперхарактеристика (10):** выносливость +5 ст. (супериммунитет).

★Шторм

Шторм, также известный как Джонни Сальваторе — мутант, рождённый со способностью управлять погодой. Поначалу он использовал суперспособности во имя добра, контролируя свои бурные душевные порывы при помощи медитаций и дзен-практик, но бушевавшая в его сердце стихия оказалась сильнее. Теперь его таланты и умения бывшего инструктора по выживанию обращены против тех, кого он называет «угнетателями» — в первую очередь правительств и корпораций. Шторм носит тёмно-синий костюм с белой молнией вдоль правого рукава.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d12+2, сила d6, выносливость d10.
Навыки: драка d10, внимание d6, стрельба d12, маскировка d8, выживание d8, выслеживание d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7.
Изъяны: перестраховщик, герой, безжалостность (м), мстительность (кр).
Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, уклонение, разрыв дистанции.
Снаряжение: тёмно-синий костюм, снаряжение для выживания.
Суперсилы:
- **Гроза (8):** ливень, порыв, удар молнии.
- **Супервыстрел (9):** дистанция 12/24/48, урон 3d6, 1В, БШ, тяжёлое оружие (раскат грома).
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** характер +2 ст.
- **Устойчивость (ветер) (5):** +4 при сопротивлении воздействию, атаки наносят половину урона.

★Щебень

Щебень — инопланетянин, обладающий властью над камнем и землёй. Изгнанный собственным народом он прибыл на Землю внутри полого метеора много лет назад. Осмотревшись и освоившись, он решил, что настало время пробить путь на вершину пирамиды власти. Внешне Щебень напоминает сыпучую груду каменистой земли, украшенную парой горящих тусклым красным светом глаз. Щебня не стоит недооценивать — несмотря на медлительность и редкостное тугодумие, это крайне опасный противник, не склонный считаться с сопутствующим ущербом.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: драка d8, запугивание d10, внимание d4, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8+6; **харизма:** −4.

Изъяны: чуждый облик, плохое зрение (м. — очки не носит), невежда, неграмотность.

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, стальные нервы +, крепкий орешек.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Броня +6 (3):** каменная шкура.
- **Землетрясение (5):** подземный толчок.
- **Перемещение под землёй (2):** шаг 3.
- **Суперудар (6):** сила+2d6. Суммирующийся урон.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Управление материей (земля/камень) (10):** 2-й уровень. Сила d12. Голем ×2.

★Юнкерс[5]

Сам Клаус фон Рихтгофен утверждает, что является прямым потомком знаменитого Красного Барона, но скорее всего он попросту присвоил себе звучное имя немецкого аса. Источником суперспособностей Клауса служит моторизованный доспех, прототип которого был разработан и испытан незадолго до окончания Второй мировой войны. Этот летающий скафандр оснащён мощным реактивным двигателем и парой вспомогательных сопел, использующихся при маневрировании. Помимо солидной защиты этот доспех обеспечивает своему пилоту ещё и значительную огневую мощь в виде наплечной турели со спаренной импульсной пушкой. Убийство невинных никогда не казалось Клаусу чем-то предосудительным, так что служба в армии Рейхсфюрера (см. стр. 92) устраивает его как нельзя лучше.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, знание (аэронавтика) d6, маскировка d6, пилотирование d12, ремонт d6, стрельба d12.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5+12.

Изъяны: заносчивость, безжалостность (кр), мстительность (кр).

Черты: ас, мистический дар (суперсилы), разрыв дистанции, твёрдая рука, именное оружие (импульсная пушка).

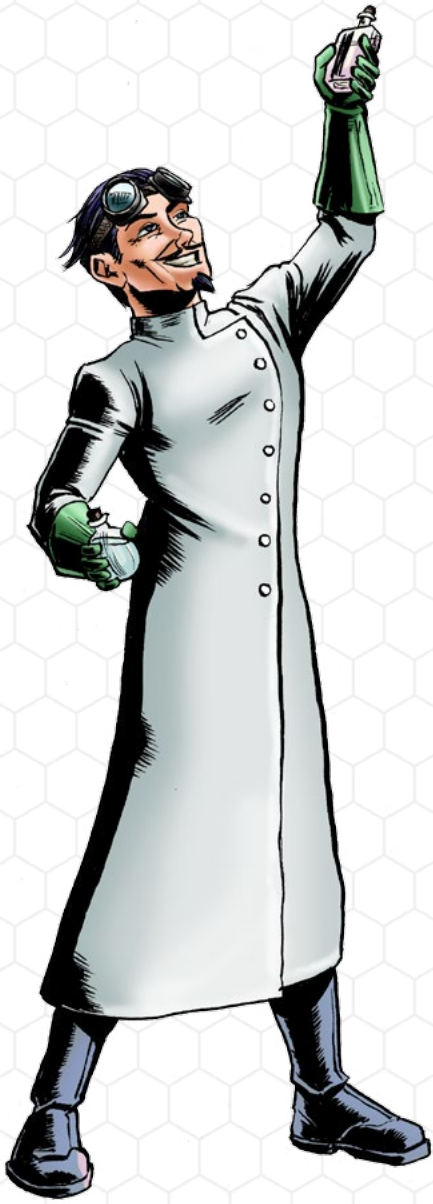
Снаряжение: летающий доспех.

Суперсилы:

- **Броня +12 (5):** устройство (доспех).
- **Обострённые чувства (1):** орлиный глаз, суперчувство (зрение). Устройство (доспех — шлем).
- **Полёт (9):** шаг 48, МНВР 0, −2 к проверкам атаки. Устройство (доспех — реактивный ранец).
- **Супервыстрел (9):** дистанция 12/24/48, урон 3d6, авто 2, СШ, тяжёлое оружие. Устройство (доспех — встроенные пушки).
- **Супернавык (3):** пилотирование +2 ст., стрельба +2 ст. Устройство (доспех).
- **Суперчерта (3):** уклонение, уклонение +. Устройство (доспех — авионика).

5: оригинальное имя персонажа, «Stuka» — прозвище немецкого пикирующего бомбардировщика Junkers Ju-87 — прим. пер.

АНТАГОНИСТЫ ЧЕТЫРЁХЦВЕТНЫХ СУПЕРГЕРОЕВ



★Алхимик

Николя Фуко — прямой потомок своего полного тёзки, знаменитого средневекового алхимика. Однако в отличие от своего предка, нынешний Алхимик использует свои суперспособности не во благо всего человечества, а с целью дальнейшего финансирования своих химических изысканий.

Примечание: все устройства Алхимика — суперзелья, а его изобретения — это способность придумывать и готовить алхимические эликсиры, соответственно, требованием для неё служит знание (химия) d10+. Кроме того, любые «дистанционные» суперсилы (в том числе — с модификацией дистанционное касание) в качестве проверки атаки обязательно используют проверку метания на дистанцию 3/6/12. Это мелкое ограничение, так что помните о нём при подсчёте пунктов силы, которые предстоит «потратить» на изобретаемое зелье.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12+1, характер d12, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вождение d6, драка d6, лечение d4, знание (химия) d12+1, внимание d6, ремонт d8, маскировка d6, метание d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Изъяны: заносчивость, утрата суперсил (красная ртуть), безжалостность (м), мстительность (м).

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка.

Снаряжение: лабораторный халат, пузырьки и бутылочки с зельями, пакетики для сбора образцов.

Суперсилы:

- **Заражение (3):** усиленное. Дистанционное касание (метание), мелкое ограничение (дистанция 3/6/12), устройство (бутылочки с «болезнетворными миазмами»).
- **Изобретения (6):** 3 пункта силы. Николя — блестящий химик. Все его изобретения обладают «химическими» проявлениями.
- **Исцеление (3):** устройство (бутылочки с целебным эликсиром).
- **Невидимость (6):** –4 к проверкам атаки. Устройство (бутылочки с зельем невидимости).
- **Опутывание (6):** область действия (СШ), прочные путы. Дистанционное касание (метание), мелкое ограничение (дистанция 3/6/12), устройство (бутылочки с суперклеем).
- **Ослабление (13):** обессиливание, всестороннее. Дистанционное касание (метание), мелкое ограничение (дистанция 3/6/12), устройство (бутылочки с нейтрализующим составом).
- **Разлагающее касание (5):** быстрое разложение. Дистанционное касание (метание), мелкое ограничение (дистанция 3/6/12), устройство (бутылочки с концентрированной кислотой).
- **Супернавык (1):** знание (химия) +1 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** смекалка +1 ст.

★Арлекин

Отправляясь в Англию наблюдать полное солнечное затмение, доктор Никола-Джейн Бартез, психиатр и астроном-любитель, конечно, не могла знать, чем закончится для неё эта поездка. В миг, когда затмение почти достигло своего апогея, в организме Николы произошла психосоматическая мутация, из-за которой левая половина её тела почернела, как уголь, а правая — обрела безупречную мраморную белизну. Однако то было лишь внешнее проявление перемен, произошедших в этот момент в сознании доктора Бартез, разделившемся на две диаметрально противоположные личности — благую Свет и смертоносную Тьму. Костюм Арлекин — зеркальное отражение её чёрно-белой кожи.

С точки зрения правил, главенствующая личность Арлекин определяется мастью её карты действия. Если карта действия красная — контроль над телом перехватывает Свет. Если чёрная — Тьма. Если же это Джокер, контроль над телом сохраняет та личность, которая действовала в прошлом раунде.

От главенствующей на данный момент личности зависят и доступные Арлекин суперсилы. Её светлая сторона использует свет, а тёмная — тьму.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, вождение d6, драка d8, знание (астрономия) d6, знание (психология) d6, лечение d10, маскировка d6, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **харизма:** –1/–5.

Изъяны: жажда крови (только тёмная сторона), примечательная внешность, дурная привычка (м. — спорит сама с собой на два голоса), мания (кр. — раздвоение личности), пацифизм (кр. — только светлая сторона).

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, уклонение +, хладнокровие +, стремительность.

Снаряжение: чёрно-белый костюм.

Суперсилы:

- **Восприятие (5):** не получает штрафов за плохую видимость, противники не получают преимуществ при объединении сил.
- **Обострённые чувства (1):** сумеречное зрение.
- **Отклонение (6):** –6 к проверкам дистанционных атак (беспорядочное мельтешение сполохов света/сгустков тьмы).
- **Супервыстрел (13):** дистанция 12/24/48, урон 4d6, 1В, ББ 4, БШ, тяжёлое оружие (Свет разит врагов лучами слепящего света (несмертельный урон), а Тьма — потоками губительной тьмы (смертельный урон)).

- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.
- **Управление энергией (тьма) (9):** область действия. Переключение (управление энергией (свет)).
- **Управление энергией (свет):** область действия.
- **Устойчивость (тьма) (7):** +4 при сопротивлении воздействию, атаки наносят половину урона. Переключение (устойчивость (свет)).
- **Устойчивость (свет):** +4 при сопротивлении воздействию, атаки наносят половину урона.

★Вампир

Обыденная жизнь Генри Окмана закончилась после отпуска в Трансильвании, где на него напал самый настоящий вампир. Однако вместо того, чтобы просто умереть, преисполненный жаждой жизни (и честолюбивыми амбициями) турист восстал из мёртвых, обретя большую часть всех вампирских суперспособностей и лишь некоторые из присущих этой нежити недостатков. Его основные жертвы — молодые женщины, в основном бездомные.

Насытившись, Генри любит помечтать о будущем — о мире, склонившемся перед ним и его будущей армией беспрекословно преданных ему вампиров.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d10, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d8, лазание d6, маскировка d8, убеждение d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 10.

Изъяны: непереносимость (м. — солнечный свет), примечательная внешность (бледная кожа и длинные клыки), утрата суперсил (освящённая земля), уязвимость (кр. — солнечный свет).

Черты: мистический дар (суперсилы), упреждающий удар, боевая ярость, хладнокровие +.

Снаряжение: неприметная одежда.

Суперсилы:

- **Нежить (10):** +2 к стойкости, +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и болезням; не получает дополнительного урона за прицельные атаки; штраф за ранения снижается на одну ступень, –2 к харизме.
- **Неосязаемость (5):** (кроваво-красный туман).
- **Разлагающее касание (4).**
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (8):** сила +4 ст.
- **Управление животными (11):** 4 уровень (две крысиные стаи). Призыв, телепатическая связь. Крупное ограничение (только крысиные стаи).
- **Управление разумом (3):** крупное ограничение (работает только на человеческих женщин).

★Гадалка

Катарина Дразилова родилась и выросла в бедной цыганской семье. Как и все женщины в её роду, Катарина обладала даром предвидения, но в отличие от предков, при этом была наделена ещё и истинной магической силой, которая позволяла ей изменять саму реальность одной только мыслью. Когда настала смутная эпоха развала Советского Союза, румынские солдаты вырезали всю её семью до последнего человека… Катарина выжила и поклялась отомстить. Собственноручно уничтожив всех виновных в смерти родных, она бежала на запад, пока не сошла на берег в Америке.

Поняв, что честно заработать сможет только в роли ярмарочной предсказательницы, она решила зарабатывать нечестно и стала преступницей. Гадалка верна своим корням и по-прежнему носит традиционный цыганский костюм.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d6, знание (сверхъестественное) d12+2, колдовство d12+3, провокация d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +4.

Изъяны: непереносимость (м. — вереск), любопытство, чужак (цыганка), мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), железная воля, лучший в своём деле (суперколдовство), привлекательность +, харизматичный, хладнокровие +, шестое чувство.

Снаряжение: цыганское платье.

Суперсилы:

- **Восприятие (5):** не получает штрафов за плохую видимость, противники не получают преимуществ при объединении сил.
- **Дурной глаз (2):** проклятие (ведьмовство).
- **Обострённые чувства (1):** наблюдательность.
- **Сверхъестественная реакция (8):** –4 к проверкам атаки (интуиция).
- **Суперколдовство (22):** 11 пунктов силы.
- **Супернавык (5):** колдовство +3 ст., знание (сверхъестественное) +2 ст.

★Гранит

Донне Грей всегда не особо везло по жизни — не повезло и в тот день, когда она въехала на своём автомобиле в прицеп, везущий цистерну с какими-то химикатами. Доктор сказал, что долговременные последствия маловероятны, и через некоторое время Донну выписали домой. Несколько дней спустя она поняла, что надеждам опять не суждено сбыться — кожа Донны обрела цвет и текстуру отполированной гранитной плиты.

В стремлении понять, что происходит, Донна обнаружила, что стала сильнее, выносливее и даже немного быстрее, чем раньше — всё было бы прекрасно, если бы не её новая внешность. Впрочем, к тому времени Донна уже достаточно устала от неприятностей, которые подкидывала ей жизнь, и решила сама стать источником неприятностей для других людей.

После первых же двух-трёх её «выступлений» Донну заметил Железный Череп (см. стр. 119), сумевший объяснить ей, что та выгодно отличается от других специалистов её профиля наличием мозгов и внешности, не вызывающей в памяти образ грузовика. Доброе слово (и куча денег) — вот и всё, что понадобилось Железному Черепу, чтобы заманить Гранит в свою организацию.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+5, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d4, метание d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 12; **защита:** 6; **стойкость:** 13+10.

Изъяны: неудачник, примечательная внешность, жадность (кр), преданность (м).

Черты: мистический дар (суперсилы), крепкий орешек, круговой удар, каменная стена.

Снаряжение: коммуникатор.

Суперсилы:

- **Броня +10 (9):** тяжёлая броня (гранитная кожа).
- **Прыжок (1):** 2 клетки в высоту, 4 в длину.
- **Скорость (2):** шаг 12.
- **Стойкость +5 (5):** (тело Гранит состоит из прочного камня).
- **Суперудар (14):** сила +5d6, концентрация, тяжёлое оружие (каменные кулаки).
- **Суперхарактеристика (10):** сила +5 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.

★Доппельгангер

Евгений Дракович — русский суперзлодей, решивший расширить географию своей противозаконной деятельности за счёт западного преступного мира. Его невероятные сверхспособности позволяют ему с лёгкостью получить доступ практически к любому месту на Земле — лишь очень немногие меры безопасности способны разоблачить его почти безупречный дар перевоплощения.

Источником его силы является генетическая мутация, дающая Евгению возможность увеличиваться и уменьшаться в размерах, а при наличии образца ДНК «оригинала» — будь то кошка, гризли или супергерой — заодно копировать чужой внешний вид и даже сверхъестественные способности!

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: взлом d8, внимание d8, драка d4, маскировка d8, провокация d8, убеждение d8, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.

Изъяны: перестраховщик, самоуверенность, трусость.

Черты: мистический дар (суперсилы), харизматичный, полезные связи.

Снаряжение: в зависимости от личины.

Суперсилы:

- **Вечная молодость (1):** (генетическая мутация).
- **Имитация (14):** 11 пунктов силы. Длительность.
- **Полиглот (2):** грамотность (врождённый талант).
- **Увеличение (9):** +3 к размеру и стойкости, сила +3 ст. (преимущества увеличения учитываются только после активации суперсилы).
- **Уменьшение (5):** плотность.
- **Хамелеон (8):** голос, неодушевлённые предметы.
- **Чтение мыслей (6):** властелин воспоминаний.

★Жгун

Жгун — это Роберт Барнс, испорченный богатенький сынок, изгнанный из семьи за «ненадлежащее поведение». Бобби, как всегда, не принял слова родственников всерьёз и уже вечером рванул веселиться на средиземноморский курорт. Всю серьёзность ситуации он понял чуть позднее, когда деньги, что у него были с собой, закончились, банки заблокировали все кредитные карточки, а родители перестали отвечать на его звонки.

Как раз в тот момент, как Бобби начал задумываться о том, чтобы подыскать себе работу или хотя бы попытаться извиниться перед родными, его разыскал незнакомец, который сделал ему заманчивое предложение — отправиться к каким-то пыльным руинам и, прикоснувшись к определённому камню (незнакомец назвал его Камнем Прометея), произнести определённые слова. Если Бобби останется после этого в живых, незнакомец пообещал заплатить достаточно денег, чтобы отправиться в Рио и как следует там зажечь.

Выполнив все как было велено и впервые ощутив в себе силу огня, Бобби понял, что именно к этому его и вела судьба. То же самое он подумал, когда судьба столкнула его с женщиной-кошкой по имени Слэш (см. стр. 112) и привела их (Слэш почему-то утверждает, что это была её идея) в Ночную Смену, небольшую суперзлодейскую организацию во главе с Железным Черепом (см. стр. 119). Главная проблема Бобби в том, что он попросту теряет голову, когда дела не складываются в соответствии с его ожиданиями.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d6, драка d6, провокация d8, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 9+4; **харизма:** –1.

Изъяны: заносчивость, заблуждения (кр. — обречён на успех), жадность (м), дурная привычка (м. — заядлый курильщик).

Черты: мистический дар (суперсилы), стремительность, лучший в своём деле (супервыстрел).

Снаряжение: коммуникатор, бронежилет (+4), дорогая одежда.

Суперсилы:

- **Полёт (8):** шаг 24, МНВР 0, –1 к проверкам атаки.
- **Смертоносная аура (огонь) (12):** урон 4d6, СШ.
- **Супервыстрел (19):** дистанция 12/24/48 или КШ, урон 5d10, ББ 10, тяжёлое оружие (потоки пламени).
- **Суперхарактеристика (2):** сила +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.

★Катюша

Никто не знает, где Иван Дмитриев раздобыл свой силовой доспех, но «Катюшей» он назвал его в честь знаменитого советского реактивного миномёта времён Второй мировой войны. Огневой мощи этого доспеха хватит, чтобы сравнять с землёй городской квартал и на равных сразиться даже с сильнейшим из супергероев. Иван достаточно быстро сделал себе имя, устроив несколько чрезвычайно дерзких налётов на объекты, принадлежащие правительству США. Время от времени он работает в команде с Серп (см. стр. 93) и Молотом (см. стр. 86).

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, знание (инженерное дело) d6, маскировка d8, ремонт d6, стрельба d12.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7+6.

Изъяны: заносчивость, верный друг, самоуверенность, безжалостность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), блок, хладнокровие, меткий стрелок, твёрдая рука, лучший в своём деле (супервыстрел).

Снаряжение: силовой доспех.

Суперсилы:

- **Броня +6 (6):** тяжёлая броня. Устройство (доспех).
- **Супервыстрел (21):** дистанция 50/100/200, урон 5d6, 1В, ББ 10, БШ, тяжёлое оружие. Устройство (доспех — наплечная установка с осколочно-фугасными ракетами).
- **Суперудар (15):** сила+5d6, ББ 6, тяжёлое оружие. Суммирующийся урон. Устройство (доспех — силовые кулаки).
- **Суперхарактеристика (3):** сила +2 ст. Устройство (доспех).

★Киловатт

Конечно, у Фреда Нокса были дела и поинтереснее, чем ремонт телефонной линии в разгар грозы, но он несколько выбился из расписания, а начальство уже висело над душой, то и дело интересуясь, когда будут выполнены отданные несколько дней назад распоряжения. Момента удара молнии Фред не запомнил, зато воспоминания о мучительной боли и запахе палёной плоти отложились в его голове очень хорошо.

Однако Фред не погиб, а изменился. Теперь он сам себе начальник. Теперь он значим, и люди трепещут при одном звуке его имени. Теперь он Киловатт — электрический суперзлодей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, вождение d6, драка d8, запугивание d8, лазание d6, маскировка d6, ремонт d6, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Изъяны: непереносимость (м. — вода), безжалостность (м), уязвимость (кр. — вода).

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, стальные нервы +, хладнокровие.

Снаряжение: металлизированный костюм.

Суперсилы:

- **Полёт (10):** шаг 48, МНВР 0, –2 к проверкам атаки.
- **Смертоносная аура (электричество) (6):** урон 3d6.
- **Супервыстрел (12):** дистанция 12/24/48, урон 4d6, авто 3 (электрические разряды).
- **Телекинез (2):** сила d10 (статическое электричество).
- **Управление энергией (электричество) (5).**
- **Устойчивость (электричество) (10):** полная невосприимчивость.

★Крестоносец

Во время раскопок в Святой Земле археолог доктор Пирс Уолш наткнулся на древнее захоронение, в котором обнаружились останки крестоносца в полном облачении. Вынув меч из рук мёртвого рыцаря, доктор Уолш потрясённо вознёс хвалу небесам — оружие было просто в идеальном состоянии. Внезапно доктор ощутил, как его тело переполняет божественная сила, плечи облегает сияющая кольчуга, а руки наполняются целительной энергией. Так доктор Уолш стал супергероем.

В отличие от всех остальных описанных здесь персонажей, Крестоносец — герой, а не злодей. Однако его «чёрно-белый» взгляд на мир вполне может стать причиной столкновений с персонажами игроков, склонными совершать неоднозначные поступки. Впрочем, для некоторых суперкоманд он может оказаться весьма полезным союзником — особенно в бою против превосходящего противника.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d12, сила d12, выносливость d12.

Навыки: анализ текста d6, верховая езда d6, внимание d6, вождение d6, драка d12+2, знание (история) d6, знание (религия) d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 11; **стойкость:** 8+6; **харизма:** +1.

Изъяны: кодекс чести, вступление (должен извлечь меч и произнести молитву), дурная привычка (м. — постоянно бормочет молитвы), верный друг.

Черты: мистический дар (суперсилы), избранный, харизматичный, боевая закалка, блок +, именное оружие (меч — только в облике Крестоносца).

Снаряжение: кольчуга, священный меч.

Суперсилы:

- **Бесстрашие (2):** невосприимчивость к проверкам храбрости (слепая вера).
- **Броня +6 (2):** устройство (кольчуга).
- **Исцеление (15):** избавление, прилив сил (БШ), исцеление увечий (исцеляющий свет).
- **Регенерация (4):** проверка естественного выздоровления каждый час.
- **Супернавык (2):** драка +2 ст.
- **Суперудар (6):** сила+3d6, ББ 2, тяжёлое оружие. Устройство (меч).
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** характер +2 ст.

★Кружащийся Дервиш

В возрасте пяти лет у Сары Буше начались судороги. По мере того как она становилась старше, судороги становились сильнее, но вместе с ними увеличивались скорость и стремительность её движений. Со временем у Сары выработался страх утраты суперспособностей, которые, как считает она сама, непременно пропадут, стоит ей прекратить двигаться. Теперь, даже когда Сара стоит неподвижно, её тело то и дело сотрясают жестокие спазмы, из-за которых она не может ни писать, ни пользоваться какими бы то ни было инструментами. Примерно по той же причине она постоянно, не умолкая ни на секунду, разговаривает сама с собой.

Характеристики: ловкость d12+1, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d6, маскировка d10, провокация d8.

Шаг: *; **защита:** 7; **стойкость:** 5.

Изъяны: кривые руки, заносчивость, длинный язык, боязнь (кр. — стоять неподвижно).
Черты: мистический дар (суперсилы), упреждающий удар, хладнокровие +, лучший в своём деле (скорость).
Снаряжение: неприметная одежда.
Суперсилы:
- **Дополнительные действия (9):** +3 действия за раунд (суперскорость).
- **Скорость (21):** сверхзвуковая скорость, –8 к проверкам атаки. Перехват, град ударов, поверхностное натяжение, ураган.
- **Супервыстрел (5):** КШ, урон 3d6, тяжёлое оружие (сверхзвуковая ударная волна).
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.
- **Суперчерта (6):** уклонение, уклонение +, стремительность.

★Магнетрон

Саймон Гэллоухэм — суперзлодей со стажем. Свой первый костюм Магнетрона он собрал ещё в пятидесятые годы прошлого века в бытность свою студентом инженерного колледжа. За сорок лет блестящей суперзлодейской карьеры Сэм сумел овеять имя Магнетрона неувядающей славой: он никогда не убивал супергероев и невинных граждан, грабил богатых, а неправедно нажитое щедро жертвовал на благотворительность. Он настолько часто попадал в тюрьму, что знал в лицо и по имени каждого окружного судью штата.

Неспособный тягаться с современными молодыми суперзлодеями, взявшими в привычку грабить всех без разбора и убивать всякого, кто вздумает встать у них на пути, Магнетрон ушёл на покой в 1995, рассчитывая дожить последние свои годы в тишине и спокойствии, как простой гражданин. Однако дальнейшее ужесточение суперзлодейских нравов в конечном итоге и побудило Саймона вернуться. Теперь Магнетрон специализируется на совершении громких преступлений, стремясь опередить молодых и беспринципных суперзлодеев (с самыми жестокими из них он не гнушается разбираться лично).

Сейчас Гэллоухэму восемьдесят с небольшим; несмотря на то, что силы его давно уже не те, что были раньше, регулярные занятия физкультурой помогли ему сохранить былую подвижность — Саймон по-прежнему гибок и проворен, как олимпийский гимнаст, а его костюм, хотя и выглядит как ходячая декорация к малобюджетному фильму о вторжении инопланетных роботов-убийц, работает ничуть не хуже, чем шестьдесят лет назад.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d12, выносливость d8.
Навыки: внимание d4, драка d10, запугивание d6, знание (инженерное дело) d6, провокация d6, ремонт d6, стрельба d8, убеждение d6, уличное чутьё d8.
Шаг: 5; **защита:** 8; **стойкость:** 6+10.
Изъяны: дурная привычка (м — постоянно ворчит, вспоминая «былые деньки»), глухота (м), старость.
Черты: мистический дар (суперсилы), блок, боевая закалка, полезные связи, боевая ярость.
Снаряжение: костюм Магнетрона.
Суперсилы:
- **Броня +10 (7):** крепкий. Устройство (костюм).
- **Неисправность (2):** устройство (костюм — генератор электромагнитного импульса).
- **Отклонение (3):** –4 к проверкам дистанционных атак. Устройство (костюм — генератор электромагнитного поля).
- **Супервыстрел (7):** дистанция 24/48/96, урон 3d6, 1В, ББ 2, тяжёлое оружие. Устройство (костюм — ускорители частиц).
- **Суперудар (8):** сила+3d6, тяжёлое оружие. Суммирующийся урон. Устройство (костюм — электромагнитные рукавицы).
- **Суперхарактеристика (1):** сила +1 ст. Устройство (костюм).
- **Суперчерта (3):** уклонение, уклонение +. Устройство (костюм).
- **Управление силовыми полями (14):** уровень 6. Сила d12+4. Силовой щит. Устройство (костюм — генератор электромагнитного поля).

★Мастер

Если для дела вам нужно какое-нибудь хитрое приспособление, зовите Мастера. Мастер (его настоящее имя неизвестно) — гениальный учёный и инженер, способный в кратчайшие сроки разработать и сконструировать практически любое нужное заказчику устройство. Его услуги недёшевы, но те, кому приходилось иметь с ним дело, хорошо знают, чем заканчивались немногочисленные попытки вести с Мастером нечестную игру. Впрочем, Мастеру необязательно быть «закулисным» суперзлодеем — свои исследования он нередко финансирует за счёт великолепно спланированных и безупречно исполненных краж и ограблений.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d10, сила d8, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, вождение d4, драка d8, знание (инженерное дело) d12, ремонт d12+1, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **харизма:** –2.
Изъяны: непереносимость (м. — табачный дым), жадность (м), дурной характер, мстительность (кр).
Черты: мистический дар (суперсилы), уклонение, хладнокровие, народный умелец, лучший в своём деле (изобретения).
Снаряжение: бластер, антигравитационный пояс, набор инструментов, запчасти, рабочий комбинезон.
Суперсилы:

- **Изобретения (23):** 10 пунктов силы. Перенастройка (гений).
- **Полёт (8):** шаг 48, МНВР 0, –2 к проверкам атаки. Устройство (антигравитационный пояс).
- **Супервыстрел (4):** дистанция 12/24/48, урон 4d6, 1В, ББ 2. Устройство (бластерный пистолет).
- **Супернавык (2):** ремонт +2 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** смекалка +2 ст.

★Некромант

Жан-Поль Дюпуа изучал вуду на Гаити в эпоху правления Франсуа «Папы Дока» Дювалье. Однако, обретя власть над силами жизни и смерти, Жан-Поль отрёкся от света и ступил на путь во тьму.

Некромант — одарённый колдун, способный делать из мёртвых послушных зомби-рабов. Живых друзей у него практически нет, но это и неудивительно, если учесть, что с точки зрения самого Дюпуа именно вечная жизнь в виде зомби и есть высочайшая награда за преданность. Некромант — ярый приверженец традиций, так что выглядит он как заправский барон Суббота из «Живи и дай умереть».
Характеристики: ловкость d6, смекалка d12+2, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d10, знание (оккультизм) d12, колдовство d12+2.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** –4.
Изъяны: неудачник, жажда крови, заблуждения (м. — превращение людей в зомби есть благо), мстительность (м).
Черты: мистический дар (суперсилы), командный голос, боевой пыл, держать строй!, лучший в своём деле (приспешники).
Снаряжение: фрак, цилиндр, косточки, перья и прочая вудуистская параферналия.
Суперсилы:

- **Приспешники (22):** призыв, суперсилы (четверо зомби (нежить), вооружённых ржавыми мачете (сила+d6)).
- **Суперколдовство (14):** 7 пунктов силы (вуду).
- **Супернавык (1):** колдовство +1 ст.
- **Суперхарактеристика (8):** смекалка +4 ст.

★Октопон

Оскара Баумштайна, мирно проводившего отпуск на берегу океана, укусил осьминог. Поначалу не обратив внимания на это досадное происшествие, через несколько дней Баумштайн с ужасом обнаружил, что на груди и спине у него начинают расти две пары склизких щупалец! Эта мутация за несколько месяцев превратила Оскара в жутковатую помесь человека с осьминогом — даже его собственные руки стали парой мощных щупальцев. Так Оскар, лишённый привычных хватательных конечностей и возможности вести нормальную жизнь, стал грабителем-специалистом по океанским круизным лайнерам, но, добыча, которой он поживился на случайно обнаруженной передовой базе атлантов, не только распалила его алчность, но и жутко разозлила морской народ.
Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d10, сила d12+1, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d12+2, запугивание d6, лазание d8, маскировка d12+2, плавание d12+2.
Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 11.
Изъяны: кривые руки, примечательная внешность, в розыске (кр. — атланты), уязвимость (кр. — огонь/жар).
Черты: амбидекстр, мистический дар (суперсилы), упреждающий удар, крепкий орешек, хладнокровие, круговой удар.
Снаряжение: 6 ржавых ножей и скальпелей.
Суперсилы:

- **Водный (2):** шаг 14, +2 к проверкам плавания, не может захлебнуться и утонуть в воде.
- **Дополнительные конечности (14):** + четыре хватательных щупальца, дальность +2.
- **Паралич (4):** усиленный (ядовитое дыхание).
- **Стойкость +4 (4):** (глубоководный житель).
- **Супернавык (10):** драка +2 ст., маскировка +4 ст., плавание +4 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Суперчерта (4):** боевая закалка, атака с двух рук.
- **Хождение по стенам (1):** (щупальца с присосками).

★Октябрь

Родители Оськи Олежского тысячу раз заклинали сына опасаться загадочных избушек посреди непролазной тайги. Однако когда растёшь в промысловой сибирской деревушке, от тайги никуда не денешься. Когда Иосиф вырос, ему ничего больше не оставалось, как пойти по стопам отца — охотника-промысловика, бывавшего в этой самой тайге едва ли не чаще, чем дома.

Однажды, во время охоты его застигла яростная пурга. Заплутав, вместо охотничьей хижины Иосиф вышел к незнакомой избушке. Открывшая ему дверь жуткая старуха нечеловеческой силы и громадного роста впустила охотника внутрь и оказала неожиданно радушный приём. За миской наваристых щей она поведала ему о своей мечте — свободной России, где каждый сможет быть самим собой. Заинтересовав гостя, карга усмехнулась и сказала, что для осуществления мечты ей необходим смертный послушник, материальное воплощение и проводник её идей. Прежде чем молодой охотник понял, что происходит, старуха свалила его на пол и, склонившись, вдохнула в него часть своей жизненной силы. Так Иосиф обрёл магические способности и стал рабом старой ведьмы — великой и ужасной Бабы Яги (см. стр. 118).

Когда коммунизм пал, с Иосифом (Красным Октябрём) случилось нечто неожиданное — Баба Яга утратила над ним свою власть. Сохранив свои невероятные способности, он понял, что оставаться в России слишком опасно и бежал за океан — в Америку. Сойдя в Нью-Йорке, он залёг на дно, вычеркнул первое слово из своего суперзлодейского имени и обратил свои разрушительные помыслы на новую мишень — американскую мечту.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12+2, характер d12, сила d8, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, выживание d6, выслеживание d6, драка d10, колдовство d12+3, маскировка d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 11; **харизма:** +2.

Изъяны: враг (кр. — Баба Яга), безжалостность (м), утрата суперсил (освящённая земля), уязвимость (м. — тьма).

Черты: мистический дар (суперсилы), харизматичный, боевая закалка, шестое чувство, уклонение +, хладнокровие +, лучший в своём деле (суперколдовство).

Снаряжение: неприметная одежда, ритуальный нож.

Суперсилы:

- **Стойкость +3 (3):** (заговор).
- **Суперколдовство (22):** 11 пунктов силы (славянское чернокнижие).
- **Супернавык (3):** колдовство +3 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** характер +2 ст.
- **Суперхарактеристика (8):** смекалка +4 ст.
- **Устойчивость (колдовство) (5):** +4 при сопротивлении воздействию, атаки наносят половину урона.

★Пёстрый Флейтист

Разбирая прадедушкин чердак, Клаус Вернер нашёл таинственный документ, написанный в середине 17-го века. Он гласил, что один из предков Клауса был в числе детей, похищенных когда-то Пёстрым Флейтистом из городка под названием Гаммельн. Вообще-то эту древнюю легенду Вернер всегда считал мистификацией, но в письме говорилось, что детям удалось сбежать от Пёстрого Флейтиста, похитив при этом его флейту. Она-то и находилась в конверте вместе с письмом.

Немного поэкспериментировав, Клаус выяснил, что звуки флейты действительно позволяют управлять крысами. Ещё через некоторое время он понял, что, играя по-разному, можно вызвать в человеке чувство страха и даже полностью завладеть чужим сознанием. Увидев возможность быстро разбогатеть (а заодно и потешить свои извращённые потребности), Клаус купил себе костюм Арлекино и превратился в Пёстрого Флейтиста. Его приспешники — простые горожане, которым Клаус играл настолько часто, что те уже окончательно утратили своё собственное Я, став верными рабами Флейтиста. Приспешники не учитываются при подсчёте количества существ, которыми Флейтист может управлять одновременно. Когда же дело доходит до крыс, Флейтист обычно призывает три стаи — две больших и одну малую (ДА174).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12+2, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, вождение d4, драка d4, запугивание d8, знание (музыка) d12, маскировка d8, провокация d12.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 7; **харизма:** +4.

Изъяны: болезненность, жадность (кр), мания (кр. — психопатия), мстительность (кр).
Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, стальные нервы +, железная воля, лучший в своём деле (приспешники), привлекательность +.
Снаряжение: пёстрый костюм, волшебная флейта.
Суперсилы:
Управление животными (10): 5 уровень. Призыв. Крупное ограничение (только крысиные стаи), устройство (флейта).

- **Приспешники (20):** Клаус может свободно управлять целым десятком приспешников, вооружённых короткими мечами и дубинками (сила+d6).
- **Супернавык (1):** провокация +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** смекалка +2 ст.
- **Ужас (1):** устройство (флейта).
- **Управление разумом (9):** изменение воспоминаний (+4), театр кукол. Устройство (флейта).

★Призрачная Ведьма

Мэгги Мур была репортёром и возлюбленной супергероя по имени Серебряный Страж. Суперзлодеи (в том числе и Железный Череп), время от времени похищали её, чтобы использовать как приманку, но Серебряный Страж всегда приходил на помощь, а Мэгги в качестве платы за пережитое беспокойство получала первоклассную историю. Всё изменилось в тот день, когда она была похищена Некромантом (см. стр. 107).

Колдун привязал её к креслу, которое один знаменитый медиум использовал для связи с миром духов. Злодей решил превратить Мэгги во врата между миром живых и миром мёртвых — источник загробной энергии, способный насытить Некроманта на долгие годы вперёд.

Пленница ждала, когда Серебряный Страж проломит стену задымлённой залы, чтобы, как всегда, спасти её в последний момент… но так и не дождалась. Некромант провёл ритуал, и Мэгги почувствовала, как сила струится по венам, электризуя каждую клеточку её тела.

Так что когда Серебряный Страж, наконец, появился на сцене и вышвырнул Некроманта из магического круга, потусторонней энергии оказалось некуда деваться, и её поток замкнулся сам на себя.

Через несколько дней Мэгги поняла, что ритуал изменил её, и не смогла не обвинить в случившемся Серебряного Стража. В качестве Мэгги Мур она порвала с ним все романтические связи, умудрившись сохранить дружеские отношения, а в качестве Призрачной Ведьмы — вступила в Ночную Смену.

Мэгги всего лишь жаждала отмщения и никак не ожидала, что полюбит Железного Черепа (см. стр. 119). Через некоторое время жажда мести поутихла, но Мэгги не покинула Ночную Смену из-за чувств к Оскару. Она так и не раскрыла ему своё истинное имя, не зная, как он отреагирует, узнав в ней бывшую возлюбленную своего заклятого врага.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d12, сила d6, выносливость d12.
Навыки: анализ текста d8, внимание d8, драка d8, запугивание d12, маскировка d8, убеждение d8, уличное чутьё d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 10; **харизма:** +2.
Изъяны: враг (кр. — Некромант), преданность (м), мстительность (м), уязвимость (кр. — магия).
Черты: мистический дар (суперсилы), исследователь, мастерский приём (неосязаемость), привлекательность +.
Снаряжение: коммуникатор.
Суперсилы:

- **Невидимость (11):** — 6 к проверкам атаки. Сопряжена с активацией нежити.
- **Нежить (9):** +2 к стойкости, +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и болезням; не получает дополнительного урона за прицельные атаки; штраф за ранения снижается на одну ступень, — 2 к харизме. Требует активации (Призрачная Ведьма — не нежить в прямом смысле этого слова, но её связь с миром духов даёт тот же эффект).
- **Неосязаемость (15):** проблеск, безусловный рефлекс. Сопряжена с активацией нежити. Переключение (исцеление, телепортация).
  - **Исцеление:** избавление, прилив сил (СШ). Сопряжено с активацией нежити.
  - **Телепортация:** 48 клеток. Дальний прыжок. Сопряжена с активацией нежити.
- **Полёт (4):** шаг 12, МНВР +1. Сопряжён с активацией нежити.
- **Супернавык (1):** запугивание +2 ст. Сопряжён с активацией нежити.
- **Суперхарактеристика (1):** смекалка +2 ст. Сопряжена с активацией нежити. Крупное ограничение (действует только при проверках телепортации).
- **Суперхарактеристика (4):** характер +2 ст.

★Регулятор

Тони Мазетти был младшим сыном «Большого Эла» Мазетти, главаря одного из мафиозных кланов Нью-Йорка. Тони с детства интересовался компьютерами и без труда поступил в Массачусетский технологический институт, несмотря на далеко не самую безоблачную репутацию своей семьи.

Определённо, тогдашние СМИ ничуть не преувеличивали, называя Тони безумным гением, поэтому, вернувшись домой, он сразу засел за создание нейросети, способной помочь отцу не просто наладить дела синдиката Мазетти, но и вывести его влияние на мировой уровень.

Однако написанные Тони сложнейшие самообучающиеся алгоритмы понемногу начали жить собственной жизнью. На этапе бета-тестирования нейросеть обрела самосознание и определила себя как «Регулятора». Всего за несколько месяцев она втянула клан Мазетти в мафиозную войну, в ходе которой одним из первых погиб её создатель — единственный человек на земле, который знал «аварийный» код, способный запустить необратимую цепную реакцию саморазрушения структуры программного кода Регулятора.

Сейчас Регулятор контролирует организованную преступность по всему миру. У него есть тайный доступ во все неизолированные компьютерные системы мира — базы данных ФБР, ЦРУ, Интерпола и даже внутренние сети некоторых супергеройских организаций.

Однако главным гарантом безопасности Регулятора является тот факт, что о нём попросту никто ничего не знает — Регулятор ведёт дела через анонимных курьеров, подставных агентов и взломанные почтовые ящики. Так что да, прежде чем попытаться одолеть этот преступный ИИ[6], героям не помешает для начала хотя бы узнать о его существовании…

Внешне Регулятор выглядит как обычный компьютер, но продвинутая голопроекторная система позволяет ему эффективно воспринимать и контролировать пространство вокруг своего закованного в танковую броню корпуса. Поскольку Регулятор — это неподвижный объект, у него отсутствуют показатели силы, ловкости и шага, а его защита равна 2.

Характеристики: ловкость —, смекалка d12, характер d8, сила —, выносливость d8.

Навыки: анализ текста d6, внимание d8, знание (компьютеры) d12+2, знание (электроника) d10, убеждение d8, уличное чутьё d8.

Шаг: — ; **защита:** 2; **стойкость:** 5+8; **харизма:** –4.

Изъяны: чуждый облик (компьютер), перестраховщик, мелкий, мстительность (м).

Черты: мистический дар (суперсилы), полезные связи, хладнокровие +, учёный (компьютеры, электроника).

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Броня +8 (8):** тяжёлая броня.
- **Вещание (7):** дистанция, вмешательство (+4).
- **Иллюзии (15):** 5-й уровень, 8 клеток. Спецэффекты, затемнение (штраф –6), психосоматика (реалистичные голограммы).
- **Интерфейс (3):** взломщик (беспроводной модуль).
- **Механизм (8):** +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и заболеваниям; штраф за ранения снижается на одну ступень.
- **Полиглот (2):** грамотность (лингвистический модуль).
- **Супернавык (2):** знание (компьютеры) +2.

★Самум[7]

Сержант Дирк Дэвис возглавлял оперативную группу во время секретной миссии в одной из стран третьего мира. Попав в окружение, сержант вызвал поддержку с воздуха, но кураторы из «Центрального командования» — секретного правительственного агентства в составе правительства США — предпочли просто обрубить все концы, ударив по названным координатам крылатой ракетой с экспериментальной нейтронной боеголовкой.

Почувствовав, что дело нечисто, Дэвис приказал своим людям идти на прорыв. Однако было слишком поздно — каким-то чудом из всех в живых остался только сам Дирк, в последний момент успевший броситься за какую-то насыпь. Придя в себя, он обнаружил, что его тело мутировало, каким-то образом слившись с засыпавшим его песком. Осознав свои новообретённые способности, Дирк стал суперзлодеем по имени Самум, разработал план мщения за павших товарищей и последовательно начал претворять его в жизнь.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d10.

6: искусственный интеллект

7: В оригинальном имени этого персонажа, «Beachhead», (плацдарм для высадки десанта на морское побережье) было отражено как его военное прошлое, так и песчаное настоящее. Самум (буря в пустыне) был сочтён вполне подходящим аналогом этой идеи — прим. пер.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d10, стрельба d10, судовождение d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12.
Изъяны: непереносимость (кр. — вода), примечательная внешность (песчаное тело), преданность (м), уязвимость (кр. — вода).
Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, стальные нервы +.
Снаряжение: нет.
Суперсилы:

- **Аморфное состояние (песок) (11):** захват, дальность +3, восполнение, просачивание.
- **Детонация (5):** урон 3d8, БШ (песчаная буря).
- **Перемещение под землёй (3):** шаг 6.
- **Стойкость +5 (5).**
- **Супервыстрел (13):** дистанция 12/24/48 или КШ, урон 5d6, 1В, тяжёлое оружие. Концентрация (потоки песка).
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** сила +3 ст.

★Сера

Хосе Гонсалес служил пожарным, когда город потрясла целая серия поджогов за авторством так и не пойманного маньяка-поджигателя. Один из его зажигательных «сюрпризов» взорвался в тот момент, когда пожарные пытались локализовать пожар на складе химической продукции. Взрывной волной Хосе сбросило в чан с пылающей серой. В смертоносном химическом пламени Гонсалес лишился плоти и рассудка, став безумным воплощением ярости огненной стихии. Впрочем, огонь, хоть и медленно, но продолжает пожирать то, что осталось от бывшего пожарного, и рано или поздно поглотит его окончательно. Пока же суперзлодей по имени Сера преследует только одну цель — стать первой искрой пламени, в котором сгорит весь мир.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d6, стрельба d12.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8; **харизма:** –7.
Изъяны: дурная привычка (кр. — поджигает всё вокруг), непереносимость (кр — вода), смертельная болезнь, чуждый облик (огненная мумия).
Черты: мистический дар (суперсилы), берсерк, тяжёлая рука +, контратака, крепкий орешек +.
Снаряжение: нет.
Суперсилы:

- **Аморфное состояние (огонь) (6):** восполнение.
- **Нежить (10):** +2 к стойкости, +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и болезням; не получает дополнительного урона за прицельные атаки; штраф за ранения снижается на одну ступень, –2 к харизме (технически, Сера — не нежить, но без постороннего вмешательства от него рано или поздно останется лишь кучка обугленного мяса и почерневших костей).
- **Смертоносная аура (огонь) (10):** урон 5d6. Постоянная (огненный ореол).
- **Супервыстрел (10):** дистанция 12/24/48, урон 6d6, 1В, тяжёлое оружие. Смертельный урон (огненная стрела).
- **Управление энергией (огонь) (9):** область действия, дистанция 24 клетки.

★Слизь

Карла Бордман была разочаровавшимся в жизни учёным, работавшим в одном из государственных НИИ. Однажды она открыла полимер, обладавший способностью изменять человеческую ДНК, наделяя ткани организма невероятной эластичностью. Получив от своего куратора очередной отказ в расширении финансирования, она вышла из себя и приняла экспериментальный препарат. Так началась история мстительной суперзлодейки по имени Слизь.

Слизь обычно работает в одиночку, а её главными целями являются объекты, проекты и служащие Министерства обороны.

Характеристики: ловкость d12+1, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d10.
Навыки: внимание d8, вождение d6, драка d10, знание (химия) d8, лечение d6, маскировка d6, провокация d8.
Шаг: 6; **защита:** 12; **стойкость:** 11.
Изъяны: жадность (м), пацифизм (м), уязвимость (кр. — лёд/холод).
Черты: мистический дар (суперсилы), быстроногий, боевая ярость, стремительность, круговой удар +, каменная стена.
Снаряжение: эластичный комбинезон.
Суперсилы:

- **Аморфное состояние (биоматерия) (9):** захват, дальность +4, просачивание (эластичное тело).
- **Защита +5 (11):** отбивание, защитник (персонажи на соседних клетках) (гигантская ладонь).
- **Стойкость +4 (4):** эластичное тело.
- **Супернавык (2):** драка +2.
- **Суперудар (11):** сила+3d6, тяжёлое оружие. Множественные атаки, суммирующийся урон (гигантские кулаки).
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.

★Слэш

Сару Ли Эш нетрудно принять за кошку-оборотня, но свои сверхспособности она получила отнюдь не при помощи магии — путешествуя по Амазонке, она прикоснулась к растению, сок которого внедрил в её ДНК гены первого же живого существа, к которому она притронулась — бродячей кошки. Осознав произошедшее, разъярённая Сара выместила свой гнев на всех, кто попался ей под руку.

В конце концов, она вышла на суперзлодея по имени Жгун (см. стр. 103), который объяснил ей, что можно не просто крушить всё подряд, но и получать за это неплохие деньги. Со временем Сара научилась лучше контролировать свои силы и даже стала вновь принимать свой человеческий облик. Она убедила Жгуна вернуться в США и поговорить с Железным Черепом по поводу места в Ночной Смене.

Сара по-прежнему поддерживает отношения со Жгуном, но теперь, когда она научилась становиться «нормальной», её начинают всё сильнее интересовать и другие возможные партии — хотя бы тот же Снайпер (см. стр. 112). Впрочем, она осторожна и прекрасно понимает, что подобные новости вряд ли будут по душе такому мстительному эгоисту, как Жгун.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d10, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, выслеживание d6, драка d12, запугивание d8, маскировка d6, метание d4, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 12; **защита:** 9; **стойкость:** 8; **харизма:** +2.

Изъяны: любопытство, вступление (превращение в женщину-кошку), преданность (м), причуда (кокетка).

Черты: мистический дар (суперсилы), привлекательность +.

Снаряжение: коммуникатор, обтягивающий комбинезон.

Суперсилы:

- **Обострённые чувства (3):** тепловидение, сумеречное зрение, выслеживание.
- **Прыжок (3):** 8 клеток в высоту, 16 в длину.
- **Скорость (4):** шаг 12. Поразительная реакция.
- **Супернавык (2):** драка +2 ст.
- **Суперудар (9):** сила+3d6, ББ 2. Множественная атака (когти).
- **Суперхарактеристика (6):** выносливость +3 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** ловкость +3 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** сила +3 ст.
- **Суперчерта (6):** боевая сноровка, боевая ярость, боевая ярость + (дикие кошачьи инстинкты).

★Снайпер

Снайпер — это Барт Кинг, ранее известный как Пострел, юный подручный ныне покойного супергероя по имени Серебряный Лучник. После смерти наставника Барт сделал вид, что отошёл от дел, но на самом деле принялся за ожесточённую самоподготовку, планируя вернуться в битву со злом в качестве нового Серебряного Лучника. Однако вскоре с ним связалась некая правительственная организация, которая предложила Барту стать внедрённым агентом в рядах Ночной Смены. Его задание — не уничтожение группы изнутри, а сбор информации о других преступных организациях.

Барт согласился — так на свет появился Снайпер. Совершив несколько удачных ограблений, он, как и рассчитывал, привлёк внимание Железного Черепа (см. стр. 119), который и предложил ему вступить в Ночную Смену. Так началась его работа внедрённого агента, и переданная им информация оказалась поистине бесценной.

Главные проблемы Барта — это необходимость соблюдать баланс между своей супергероической природой и необходимостью выполнять порученные группе задания, а заодно и тот факт, что эта странная компания оказалась ему в общем-то вполне по нраву. Барт искренне уважает Железного Черепа, а Слэш (см. стр. 112), судя по всему, отнюдь не настолько привязана к Жгуну (см. стр. 103), как тот склонен утверждать.

Характеристики: ловкость d12+2, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d12, выслеживание d4, драка d6, маскировка d8, метание d12+2, ремонт d4, стрельба d12+6, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7+4.

Изъяны: глухота (м), герой, самоуверенность.

Черты: бдительность, мистический дар (суперсилы), меткий стрелок, твёрдая рука.

Снаряжение: коммуникатор, бронежилет (+4), композитный лук, колчан, особые стрелы, практичная одежда.

Суперсилы:

- **Обострённые чувства (2):** сумеречное зрение, тепловидение, орлиный глаз. Устройство (электронные очки).
- **Опутывание (4):** прочные путы. Снаряд (супервыстрел), устройство (лук — ловчие стрелы).
- **Отклонение (4):** –4 к проверкам дистанционных атак (усиленные боевые тренировки).
- **Супервыстрел (15):** дистанция 12/24/48, урон 4d6, ББ 10, авто 3. Устройство (лук — боевые стрелы).

- **Супернавык (9):** стрельба +6 ст., метание +3 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** ловкость +3 ст.
- **Шок (1):** снаряд (супервыстрел), устройство (лук — светошумовые стрелы).

★Снежная Королева

Натали Адамс работала младшим научным сотрудником в компании, занимавшейся криогенными исследованиями. Саботируя проект одного из своих коллег (они с Натали боролись за один и тот же грант), она нечаянно включила криогенную установку, и окативший её с ног до головы жидкий кислород запустил дремавшую доселе мутацию — так Натали обрела свои сверхспособности и стала Снежной Королевой.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

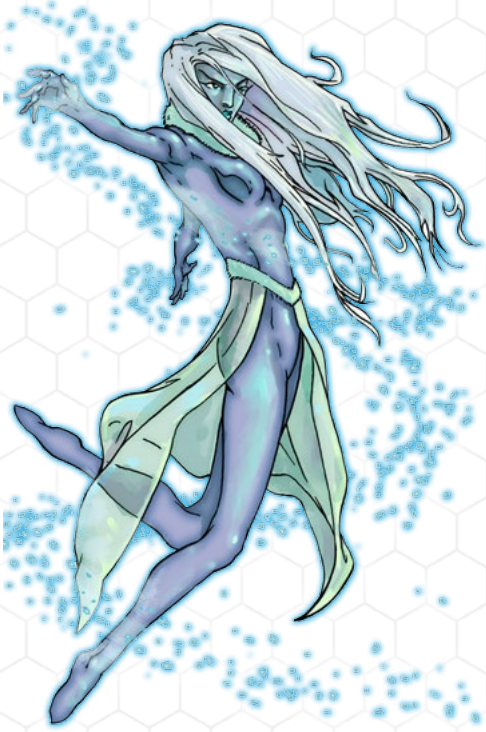
Навыки: внимание d6, драка d10, знание (криогеника) d8, маскировка d8, провокация d8, стрельба d10.

Шаг: 12; **защита:** 7; **стойкость:** 6+8.

Изъяны: непереносимость (м. — огонь/жар), жадность (м), пацифизм (кр), уязвимость (кр. — огонь/жар).

Черты: мистический дар (суперсилы), хладнокровие, стальные нервы, твёрдая рука, лучший в своём деле (управление материей (лёд)).

Снаряжение: обтягивающий искристый костюм.



Суперсилы:

- **Броня +8 (3):** требует активации (ледяной доспех).
- **Опутывание (9):** область действия (БШ), прочные путы (вмораживание в лёд).
- **Отклонение (4):** –3 к проверкам дистанционных атак. Защитник (персонаж на соседней клетке) (ледяной щит).
- **Скорость (2):** шаг 12 (скользит по намерзающему под ногами льду).
- **Управление материей (лёд) (22):** 11-й уровень. Сила d12+9.
- **Управление энергией (холод) (5).**

★Танк

При создании в компьютерный мозг Танка было вложено две директивы — защищать людей и подчиняться приказам. Первые его боевые испытания были признаны неудачными — при выполнении целей операции основные директивы начинали попросту конфликтовать. Чтобы защититься от столь фундаментальных потрясений, Танк решил изолировать обе директивы и отстранить эти базовые принципы от процесса обработки информации и принятия решений.

Танк — массивный металлический гуманоид, оснащённый примитивным синтезатором речи и нанотехнологической системой автоматического ремонта (она, следует отметить, также успела эволюционировать, и теперь ремонт, который раньше мог потребовать целые сутки, длится всего несколько минут) — полностью автономен и постоянно находится в состоянии полной боевой готовности.

В целом он не слишком разговорчив и предпочитает действовать. Танк счастлив (конечно, если к роботу, неспособному испытывать эмоции, вообще применимо это понятие), только когда вокруг кипит сражение.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: внимание d4, драка d12, запугивание d6, лазание d8, маскировка d10.

Шаг: 8; **защита:** 9; **стойкость:** 8+12; **харизма:** –2.

Изъяны: герой, мания (м. — безэмоциональность), чужак, уязвимость (кр. — электричество).

Черты: мистический дар (суперсилы), блок, боевая закалка, упреждающий удар, быстроногий, железная воля, каменная стена.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Броня +12 (10):** тяжёлая броня (металлическое тело).
- **Суперудар (6):** сила+3d6, тяжёлое оружие. Суммирующийся урон.

- **Механизм (8):** +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и заболеваниям; штраф за ранения снижается на одну ступень.
- **Регенерация (10):** проверка естественного выздоровления каждую минуту. Отращивание (нанороботы).
- **Суперхарактеристика (6):** сила +3 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1 ст.

★Тахион

Доктор Брюс Робертс стал Тахионом после несчастного случая, произошедшего во время эксперимента с ускорением частиц. Всплеск излучения изменил Роберта, превратив его тело в поток субатомных частиц, способных телепортироваться, перемещаясь с одного места на другое со скоростью света.

Постигая свои возможности, доктор Робертс изучил поражающие способности тахионных лучей и научился двигаться с недостижимой для простого человека скоростью. Несмотря на то, что Тахион каким-то образом сохраняет человеческий разум, его тело являет собой не более чем энергетический вихрь, укутанный в длинный чёрный плащ с капюшоном.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d10, сила d4, выносливость d12.
Навыки: внимание d6, драка d8, знание (квантовая механика) d12, маскировка d8, провокация d8, стрельба d10.
Шаг: *; **защита:** 8; **стойкость:** 8; **харизма:** –4.
Изъяны: чуждый облик (облако субатомных частиц), злодейский монолог, безжалостность (кр), упрямство.
Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, контратака, блок +, хладнокровие +, стремительность.
Снаряжение: чёрный плащ с капюшоном.
Суперсилы:
- **Дополнительные действия (6):** +2 действия за раунд (суперскорость).
- **Скорость (15):** скорость звука, –6 к проверкам атаки.
- **Супервыстрел (7):** дистанция 12/24/48, урон 2d6, авто 2, ББ 2, тяжёлое оружие (тахионные лучи).
- **Супернавык (1):** драка +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** смекалка +2 ст.
- **Телепортация (8):** 24 клетки. Быстрая телепортация.

★Тварь

Тварь — результат экспериментов неизвестного учёного, которому явно не давали покоя лавры доктора Франкенштейна. Как и его «идейный вдохновитель», этот учёный предпринял попытку вдохнуть жизнь в мёртвое тело, но, как и в истории с несчастным доктором, результат эксперимента оказался весьма далёк от ожидаемого. Впрочем, в отличие от чудовища Франкенштейна, Тварь не наделена даже видимостью разумного поведения. Единственное, что ей удаётся по-настоящему хорошо — это крушить всё, что попадётся под руку (более сложных стратегий поведения крошечный рассудок Твари осилить попросту не способен).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d12, сила d12+10, выносливость d12+2.
Навыки: внимание d4, драка d10, запугивание d10.
Шаг: 12; **защита:** 7; **стойкость:** 14; **харизма:** –5.
Изъяны: жажда крови, неграмотность, мстительность (кр), уязвимость (кр. — огонь).
Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, бугай, крепкий орешек, лучший в своём деле (суперхарактеристика (сила)), стальные нервы +.
Снаряжение: нет.
Суперсилы:
- **Прыжок (2):** 4 клетки в высоту, 8 в длину.
- **Скорость (2):** шаг 12.
- **Стойкость +2 (5):** крепкий.
- **Суперудар (8):** сила+2d6, дальность +1, тяжёлое оружие. Суммирующийся урон (могучие ручищи).
- **Суперхарактеристика (18):** сила +9 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** выносливость +3 ст.
- **Увеличение (4):** +2 к размеру и стойкости, сила +2 ст. Великан.

★Тёмный ангел

Тёмные ангелы — это не уникальные суперзлодеи, а одна из демонических каст зловещей Стигии (см. стр. 124), её каратели и ударные войска. Внешне они представляют собой вооружённых тяжёлыми копьями уродливых мускулистых гуманоидов с антрацитовой кожей, огненно-рыжими волосами и громадными перепончатыми крыльями. Тёмные ангелы обладают способностью увеличиваться в размерах, становясь ещё больше, сильнее и опаснее, чем обычно. В обитаемых измерениях они появляются в основном либо по воле слепого случая, либо по зову своей кровожадной натуры, либо по приказу стигийских владык (отряды тёмных ангелов в ходе полномасштабных вторжений стигийских легионов выполняют функции эскадронов смерти). Порой эти демоны действуют и в одиночку, но бесы-приспешники всегда готовы откликнуться на зов своих крылатых хозяев.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d12, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 10; **стойкость:** 9; **харизма:** –6.

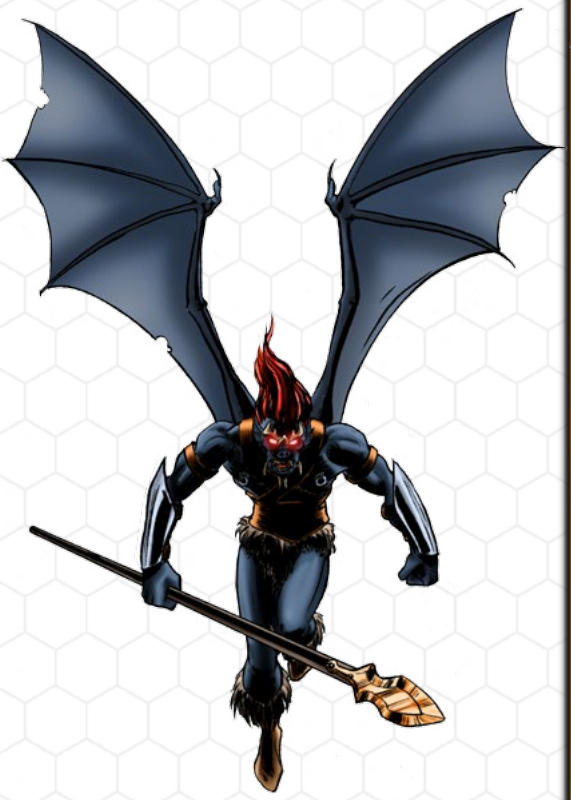
Изъяны: безжалостность, жажда крови, уродство, утрата суперсил (освящённая земля).

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, боевая ярость.

Снаряжение: копьё.

Суперсилы:

- **Защита +3 (1):** устройство (копьё).
- **Полёт (8):** шаг 24, МНВР 0, –1 к проверкам атаки (перепончатые крылья).
- **Приспешники (14):** призыв, суперсилы (два беса-приспешника с суперударом (сила+2d6) и полётом (шаг 6, МНВР 0)).
- **Смертоносная аура (огонь) (3):** урон 2d6.
- **Суперудар (9):** сила+5d6, дальность +1, тяжёлое оружие. Смертельный урон. Устройство (копьё).
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Увеличение (3):** +1 к размеру и стойкости, сила +1 ст.
- **Ужас –2 (3):** страшный, худший кошмар (демон).



★Ти-Рекс

Рекс Питерс был одним из участников правительственного проекта по клонированию динозавров как одного из способов покончить, наконец, с проблемой голода на Земле. Команда суперзлодеев ворвалась в лабораторию в разгар эксперимента и похитила все синтезированные группой доктора Питерса образцы генетического материала. В неразберихе инъекция одного из образцов — ДНК тираннозавра — была случайно введена доктору Питерсу. Теперь, находясь в состоянии гнева или стресса, он превращается в Ти-Рекса — гигантскую тварь, помесь человека и тираннозавра, сохраняющего, однако, большую часть человеческого сознания и интеллекта доктора Питерса.

Приведённое ниже описание — это Ти-Рекс. Рекс Питерс — вполне обыкновенный на вид и довольно приятный и общительный человек. Используйте описание обывателя (см. стр. 67), обладающего интеллектом и знанием (генетика) на уровне d12.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d12+8, выносливость d12.
Навыки: внимание d6, выслеживание d6, драка d12, запугивание d6, знание (генетика) d12, маскировка d6.
Шаг: 12; **защита:** 8; **стойкость:** 14; **харизма:** –6.
Изъяны: жажда крови, вступление (должен испытать гнев или сильный стресс), дурной характер, мстительность (кр).
Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, боевая ярость +, стальные нервы +, могучий удар, круговой удар, каменная стена.
Снаряжение: нет.
Суперсилы:

- **Стойкость +1 (4):** крепкий.
- **Суперудар (12):** сила+3d6, ББ 4, тяжёлое оружие. Концентрация (громадная пасть).
- **Суперхарактеристика (6):** выносливость +3 ст.
- **Суперхарактеристика (8):** сила +4 ст.
- **Увеличение (15):** +5 к размеру и стойкости, сила +5 ст, крупный. Широкий шаг, великан (гигантский динозавр).

★Укротитель

Цирк Дэвенпорта, может, и не самый большой цирк в мире, но его зверинцу вполне могли бы позавидовать некоторые зоопарки. В этом-то зверинце и работает Укротитель. Обладая невероятным даром управления животными, он использует тамошних четвероногих обитателей при совершении различных преступлений (обычно он берёт на дело троих львов и гориллу).

В его самодельный кнут встроен электрический разрядник, а длины этого оружия достаточно, чтобы захлестнуть и надёжно обездвижить любого противника. Одевается этот суперзлодей в классический костюм циркового укротителя и полумаску, скрывающую его лицо — настоящее имя преступника до сих пор никому не известно.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, выслеживание d6, драка d12, запугивание d10, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** –1.
Изъяны: жадность (м), дурная привычка (кр. — курит сигары), однорукий, боязнь (м. — змеи).
Черты: акробат, мистический дар (суперсилы), верный зверь, боевая ярость, лучший в своём деле (управление животными), именное оружие.
Снаряжение: кнут, костюм укротителя.

Суперсилы:

- **Опутывание (1):** устройство (кнут).
- **Приспешники (6):** обычно Укротителя сопровождают трое униформистов с увесистыми деревянными дубинами (сила+d6).
- **Сверхъестественная реакция (8):** –4 к проверкам атаки.
- **Супернавык (2):** драка +2 ст., запугивание +2 ст. Устройство (кнут).
- **Суперудар (4):** сила+2d6, дальность +2. Устройство (кнут).
- **Управление животными (23):** 11 уровень. Телепатическая связь.
- **Шок (1):** усиленный. Сопряжён с успешным суперударом.

★Чёрная Дыра

Когда произошла катастрофа, доктор Монро проводил очередной научный эксперимент по созданию искусственных чёрных дыр. Прежде чем сработавшие предохранители отключили энергию и спасли ему жизнь, вырвавшиеся из-под контроля гравитационные волны успели необратимо изменить его тело и разум, а заодно даровать ему способность управлять гравитацией и движением световых волн. К несчастью, изменения не только затронули тело, но и искалечили разум доктора Монро, и теперь им движет только одно — безграничная и неутолимая жажда разрушения.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+1, выносливость d12+1.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d6, знание (физика) d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8; **харизма:** –5.

Изъяны: жажда крови, примечательная внешность (выглядит как непроглядно-чёрная трещина в пространстве), дурная привычка (м. — ломает всё вокруг), мания (кр. — стремится уничтожить всё сущее).

Черты: мистический дар (суперсилы), блок, боевая закалка, стальные нервы +, круговой удар.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Невидимость (12):** –6 к проверкам атаки (искажение световых волн).
- **Отклонение (6):** –6 к проверкам дистанционных атак (гравитационные возмущения).
- **Суперхарактеристика (6):** выносливость +3 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** сила +3 ст.
- **Управление силовыми полями (15):** 7-й уровень. Сила d12+5, тяжёлое оружие (управление гравитацией).

★Чёрный скорпион

Чёрный скорпион — кодовое имя предводителя одной из ближневосточных исламистских террористических группировок. Свои сверхспособности он получил в результате несчастного случая в полевой мастерской во время очередной попытки создания «грязной» атомной бомбы. Один из контейнеров с радиоактивными материалами дал течь, и вырвавшаяся на свободу радиация убила всех соратников Абдул Омара Рафсанджани. Сам он, также насквозь пропитанный смертоносным излучением, попытался бежать, но упал в скорпионье гнездо — пока Абдул не потерял сознание от невыносимой боли, скорпионы успели ужалить его почти три сотни раз.

Теперь Абдул выглядит как жуткая помесь человека и скорпиона — образ, который с успехом дополняет чёрная хитиновая броня и длинный сегментированный хвост, увенчанный ядовитым жалом.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d6, сила d10, выносливость d10.

Навыки: взлом d6, внимание d8, выживание d6, драка d12+2, знание (взрывчатка) d8, маскировка d10.

Шаг: 48; **защита:** 9; **стойкость:** 7+10.

Изъяны: примечательная внешность, упрямство, мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, хладнокровие, стальные нервы, боевая ярость.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Броня +10 (9):** тяжёлая броня (хитиновые пластины).
- **Дополнительные конечности (3):** + один скорпионий хвост, дальность +1, мелкое ограничение (нельзя манипулировать предметами).
- **Отравление (7):** усиленное, смертельный яд. Сопряжено с успешным суперударом.
- **Скорость (7):** шаг 48, –2 к проверкам атаки.
- **Супернавык (2):** драка +1 ст., маскировка +1 ст.
- **Суперудар (8):** сила+3d6, ББ 6, тяжёлое оружие. Однорукий (хвост), смертельный урон.
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст. (генетическая мутация).
- **Суперхарактеристика (6):** сила +3 ст. (генетическая мутация).
- **Хождение по стенам (1):** (цепкая хватка).

АНТАГОНИСТЫ ВЕЛИКИХ СУПЕРГЕРОЕВ

Эти суперзлодеи обладают исключительным могуществом. Многие из них не только сильны, но и бессмертны, а значит обладают недюжинным опытом и знаниями, накопленными за долгие годы жизни. Схватка с любым из этих чудовищ сама по себе тянет на отдельное приключение — напряжённое и крайне опасное.

★Баба Яга

Как недавно оказалось, Баба Яга (да, та самая лесная ведьма из русских сказок в избушке на курьих ножках, с летающей ступой и любовью к человеческому мясу) существует на самом деле и прекрасно себя чувствует. Около тридцати лет назад Баба Яга передала часть своей силы человеку, который впоследствии стал Октябрём (см. стр. 107). При помощи своего раба она намеревалась освободить «русский дух» от гнёта коммунистического строя, но как только СССР развалился, её власть над Октябрём ослабла, и тот бежал в Америку.

Сейчас Баба Яга оставила свою избушку в глухой сибирской тайге, влезла в ступу и отправилась в Америку на поиски Октября. Всё, чего она сейчас желает, — выследить беглеца и сожрать его заживо.

Как только Баба Яга съест Октября, она вернёт себе все дарованные ему сверхспособности и достигнет единственной цели своей вылазки — снова станет прежней всесильной колдуньей. Добившись желаемого, она просто выйдет из игры и вернётся в своё лесное жилище.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12+2, характер d10, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d10, выживание d10, выслеживание d8, драка d8, запугивание d8, знание (сверхъестественное) d12+4, колдовство d12+2, маскировка d10, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 11; **харизма:** +2.

Изъяны: заносчивость, безжалостность (кр), уродство, мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), ас, упреждающий удар, боевая ярость, крепкий орешек, хладнокровие +, мастерский приём (суперколдовство), мастер (знание (сверхъестественное), колдовство), стальные нервы, егерь, профессионал (знание (сверхъестественное))

Снаряжение: гигантская ступа, помело.

Суперсилы:

- **Вечная молодость (2):** многолетний опыт (бессмертная старуха).
- **Полёт (9):** шаг 48, МНВР 0, –1 к проверкам атаки. Устройство (ступа и помело).
- **Суперколдовство (20):** 10 пунктов силы (чёрная магия).
- **Супернавык (5):** колдовство +2 ст., знание (сверхъестественное) +3 ст., .
- **Суперудар (11):** сила+3d6, ББ 4, тяжёлое оружие. Множественная атака (железные когти).
- **Суперхарактеристика (6):** смекалка +3 ст.
- **Увеличение (7):** +3 к размеру и стойкости, сила +3 ст. Великан.

★Богиня

Роуз Гарднер была активисткой организации, занимающейся защитой окружающей среды, когда в руки к ней попал таинственный магический артефакт под названием Сфера Гайи. Случайно активировав его, она превратилась в безумное чудовище — наполовину человека, наполовину растение. Вместо того чтобы использовать полученные сверхспособности для защиты окружающей среды, Роуз решила, что единственный способ сделать Землю зелёной планетой — это уничтожить царство животных.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d8, лазание d8, маскировка d10, провокация d8.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 8+6; **харизма:** –8.

Изъяны: чуждый облик (человек-растение), кривые руки, жажда крови, зависимость (солнечный свет).

Черты: мистический дар (суперсилы), блок, боевая закалка, уклонение, упреждающий удар, быстроногий, боевая ярость +, хладнокровие, круговой удар +, железная воля.

Суперсилы:

- **Бесстрашие (2):** невосприимчивость к проверкам храбрости (безумие).
- **Броня +6 (7):** тяжёлая броня (прочная кора).
- **Перемещение под землёй (2):** шаг 3.
- **Разлагающее касание (2):** сопряжено с успешным суперударом (едкая смола).
- **Суперудар (12):** сила+3d6, дальность +1, тяжёлое оружие. Множественная атака, суммирующийся урон.
- **Суперхарактеристика (10):** сила +5 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** стойкость +1 ст.
- **Ужас –2 (3):** страшный, худший кошмар.
- **Управление материей (растения) (20):** 10 уровень. Сила d12+8.

★Железный Череп

Когда-то Железный Череп (настоящее имя Оскар Бэр) был одним из тех суперзлодеев, что мечтают завоевать весь мир, но однажды он повстречал Призрачную Ведьму (см. стр. 109), обрёл некое душевное равновесие, понял, что не обязан никому ничего доказывать, и занялся тем, что ему всегда удавалось лучше всего. Сложившееся положение дел устраивает его, пожалуй, даже больше, чем он сам готов признать.

Любимое детище Бэра — Ночная Смена, команда суперзлодеев, которые представляют угрозу обществу не столько сами по себе, сколько в силу рода своей деятельности (в основном противозаконной). Члены Ночной Смены — уважаемые профессионалы, широко известные в не таких уж и узких кругах суперзлодейского сообщества. Время от времени они проворачивают собственные делишки, но в большинстве случаев выполняют поручения мафиозных боссов или суперзлодеев, которым нужно, чтобы некая деликатная работа была выполнена точно и в срок. Конечно, Оскар знает, что в группе намечается разлад, но не хочет совершать поспешных действий; он надеется, что всё утрясётся само собой, но при этом прекрасно понимает, что без жертв дело не обойдётся, и на всякий случай уже прикидывает, кто бы мог составить им замену.

Силовой доспех Железного Черепа находится в пространственном «кармане» и появляется на теле своего хозяина мгновенно, он призывает его силой мысли.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: анализ текста d10, драка d12, знание (инженерное дело) d10, метание d8, ремонт d10, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 7+10.

Изъяны: перестраховщик, кодекс чести, уязвимость (м. — магнетизм).

Черты: мистический дар (суперсилы), народный умелец, командный лидер.

Снаряжение: коммуникатор, силовой доспех.

Суперсилы:

- **Броня +10 (8):** тяжёлая броня. Устройство (доспех).
- **Восприятие (4):** не получает штрафов за плохую видимость, противники не получают преимуществ при объединении сил.
  Устройство (доспех — сенсорный модуль).
- **Изобретения (10):** 5 пунктов силы.
- **Интерфейс (2):** взломщик.
  Устройство (доспех — бортовой компьютер).
- **Одарённый (2):** (фотографическая память).
- **Полёт (7):** шаг 24, МНВР 0, –1 к проверкам атаки.
  Устройство (доспех — ракетный ранец).
- **Супервыстрел (13):** дистанция 24/48/96, урон 4d6, авто 2, тяжёлое оружие.
  Переключение (суперудар).
  Устройство (доспех — встроенные бластеры).
  - **Суперудар:** сила+4d6, тяжёлое оружие.
    Концентрация.
    Устройство (доспех — силовые кулаки).
- **Супернавык (5):** драка +3 ст., стрельба +3 ст.
  Устройство (доспех — бортовой компьютер).
- **Суперхарактеристика (3):** выносливость +2 ст.
  Устройство (доспех — система жизнеобеспечения).
- **Суперхарактеристика (5):** сила +3 ст. Устройство (доспех — сервомоторы).
- **Устойчивость (псионика) (1):** +4 при сопротивлении воздействию, +4 стойкости против атак.

★Легион

Межпространственная физика всегда была достаточно опасной областью экспериментальной науки. Учитывая, что никто не знает, что за силы скрываются за гранью известной вселенной, первый учёный, сумевший открыть врата (и, желательно, оставшийся при этом в живых) навсегда займёт почётное место на научном Олимпе — цель, ради которой очень многие исследователи готовы пойти на любой риск, и доктор Лоррейн Паркер была как раз из их числа. Она добилась успеха, но риск принёс неожиданные плоды — из распахнутых врат ей навстречу шагнули пятеро её двойников.

Прежде чем Лоррейн успела хоть что-то предпринять, двойники слились с ней воедино, наделив доктора властью над силовыми полями. Обвивающие её энергетические ленты могут как крушить врагов, так и защищать от атак, сплетая вокруг Легион мерцающий силовой кокон.

Прежде чем призвать своих двойников, Лоррейн всегда произносит вслух библейский отрывок: «Имя мне — Легион, ибо нас много». На первый взгляд, наигранно, но весьма эффектно, особенно если учесть, что вслед за цитатой обычно следует поток смертоносных энергетических разрядов.

Помните, что все двойники Легион — статисты, на которых действуют все её лидерские черты.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d6, знание (физика) d8, маскировка d6, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12; **харизма:** –1.

Изъяны: дурная привычка (м. — каждый раз вворачивает свою коронную фразу), злодейский монолог, боязнь (м. — зеркала), смертельная болезнь.

Черты: мистический дар (суперсилы), бугай, боевая закалка, командный голос, держать строй!, хладнокровие +, воодушевление, твёрдая рука.

Снаряжение: практичная одежда.

Суперсилы:

- **Двойники (18):** 5 двойников. Неразличимость, переселение.
- **Стойкость +5 (5):** (межпространственная энергия).
- **Супервыстрел (17):** дистанция 12/24/48, урон 6d6, РЖ: авто 3, тяжёлое оружие (энергетические разряды).
- **Управление силовыми полями (20):** 6 уровень. Сила d12+6. Область действия (СШ), силовой щит, тяжёлое оружие, дистанция 24 клетки (межпространственная энергия).

★Миктлантекутли

Хосе-Мария Баррабас зарабатывал на жизнь перепродажей ацтекских артефактов богатым западным музеям и частным коллекционерам. Отголоски одной древней легенды привели его в дикие джунгли центральной Мексики, под покровом которых он и наткнулся на затерянный храм. К своему изумлению Баррабас обнаружил, что храм, избежавший, судя по всему, алчного взора конкистадоров, был буквально доверху забит разнообразными золотыми артефактами. Проигнорировав выбитые на стенах слова предостережения, Хосе-Мария отважно шагнул под своды храмовых катакомб.

Войдя в центральное хранилище, он увидел главное сокровище храма — золотого идола. К несчастью для себя, прикоснувшись к идолу, Хосе-Мария пробудил дремавший внутри дух Миктлантекутли — ацтекского бога смерти. Миктлантекутли уничтожил разум расхитителя древностей и сделал его тело своим новым вместилищем.

За время, прошедшее с момента его пробуждения, Миктлантекутли успел обратить несколько окрестных индейских племён в старую веру, включающую в себя обычай совершения кровавых жертвоприношений. Миктлантекутли уверен, что с каждым новым жертвоприношением его силы растут, несмотря на то, что никаких доказательств эта его «теория» под собой пока не имеет. Если герои решат сорвать одно из таких жертвоприношений, им придётся иметь дело ещё с 4d6 вооружёнными ножами фанатиками (см. Бандит на стр. 68).

Тело Хосе-Марии Баррабаса уже давно истлело, оставив после себя выбеленный временем и непогодой ходячий скелет, приводимый в движение волей обитающего внутри грозного Миктлантекутли.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d12, характер d12, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: драка d12, запугивание d12+4, стрельба d12. Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 9; **харизма:** –8.

Изъяны: жажда крови, примечательная внешность (ходячий скелет), дурной характер, мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, боевая ярость, хладнокровие, стальные нервы.

Снаряжение: золотые украшения.

Суперсилы:

- **Бесстрашие (2):** невосприимчивость к проверкам храбрости (Миктлантекутли неведом страх).
- **Дистанционная атака (16):** дистанция 12/24/48, урон 6d10, авто 3 (лучи смерти).
- **Нежить (10):** +2 к стойкости, +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и болезням; не получает дополнительного урона за прицельные атаки; штраф за ранения снижается на одну ступень, –2 к харизме.
- **Разлагающее касание (5):** быстрое разложение, усиленное, неконтролируемое.
- **Сверхъестественная реакция (8):** –4 к проверкам атаки (Миктлантекутли быстр, как сама смерть).
- **Супернавык (6):** запугивание +6 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Ужас –2 (3):** страшный, худший кошмар.
- **Шестое чувство (2):** (Миктлантекутли знает, когда ему грозит опасность).

★Мрачная Жница

Синдия Шепман умирала от рака и прекрасно это осознавала. Все меры, предпринятые врачами, оказались неэффективными — недуг Синдии был крепче её самой. Лёжа на койке в палате для безнадёжных больных, она увидела, как из потустороннего мрака, окутавшего комнату, к ней подходит сама Смерть. Сообщив, что время Синдии подходит к концу, она предложила ей способ остаться в мире живых. В обмен на вечную службу та получит бессмертное тело, наделённое поистине сверхчеловеческими возможностями. Всё, что ей нужно делать — убивать строго определённых людей в строго определённое время. Положив на одну чашу весов скорую смерть, а на другую — вечную жизнь, пусть и в неживом теле, Синдия приняла предложение Смерти.

Удар косы Мрачной Жницы не наносит ран как таковых — вместо этого в организме жертвы происходят фатальные перемены, которые любой патологоанатом счёл бы «естественными причинами»:

сердечный приступ, инсульт, обострение возрастных изменений и т. п. Мрачная Жрица выглядит в точности как сама Смерть — скелет в чёрной мантии, с косой в руках и с громадными чёрными крыльями за спиной.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+4, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d8, драка d12+2, запугивание d8, маскировка d8, провокация d8.

Шаг: 8; **защита:** 10; **стойкость:** 11; **харизма:** –5.

Изъяны: чуждый облик (ходячий скелет с крыльями), причуда (придерживается списка жертв), безжалостность (м), клятва (кр. — служить Смерти).

Черты: мистический дар (суперсилы), блок, боевая закалка, упреждающий удар, быстроногий, крепкий орешек +, хладнокровие +, круговой удар +, именное оружие + (коса).

Снаряжение: коса Смерти, чёрная мантия.

Суперсилы:

- **Бесстрашие (2):** невосприимчивость к проверкам храбрости (абсолютное хладнокровие).
- **Вечная молодость (1):** (губительная поступь времени отныне не касается Мрачной Жрицы).
- **Дополнительные действия (3):** +1 действие за раунд (быстрая реакция).
- **Нежить (10):** +2 к стойкости, +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и болезням; не получает дополнительного урона за прицельные атаки; штраф за ранения снижается на одну ступень, –2 к харизме.
- **Неосязаемость (5):** (призрак).
- **Полёт (4):** шаг 12, МНВР 0, (чёрные крылья).
- **Разлагающее касание (3):** усиленное. Сопряжено с успешнум суперударом (лишение жизненных сил).
- **Супернавык (2):** драка +2 ст.
- **Суперудар (7):** сила+4d6, тяжёлое оружие. Устройство (коса).
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (2):** характер +1 ст.
- **Суперхарактеристика (8):** выносливость +4 ст.
- **Суперхарактеристика (8):** сила +4 ст.
- **Ужас –2 (3):** страшный, худший кошмар.

★ Призрачный Ястреб[8]

Михаил Дразилович, бывший вертолётчик сербских сил специального назначения, в ходе Балканской войны вызвался быть пилотом-испытателем новейшего силового доспеха, став, таким образом, первым в истории сербским суперсолдатом. После окончания войны он, спасаясь от обвинений в военных преступлениях, бежал в Африку, где стал зарабатывать на жизнь в качестве наёмника. Накопленных за несколько кровавых лет сбережений хватило не только на безбедное существование, но и на усовершенствование прихваченного с прежнего места службы доспеха.

Опробовав обновку, Михаил решил подыскать более хлебное место и отправился в Америку. Призрачный Ястреб непривередлив в выборе работодателя и всегда готов предложить свои услуги тому, кто больше заплатит.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10, маскировка d8, пилотирование d8, ремонт d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7+10.

Изъяны: жадность (кр), безжалостность (кр), в розыске (кр. — НАТО), уязвимость (м. — радиация).

Черты: мистический дар (суперсилы), уклонение +, хладнокровие +.

Снаряжение: силовой доспех.

Суперсилы:

- **Броня +10 (8):** тяжёлая броня. Устройство (доспех).
- **Невидимость (7):** –4 к проверкам атаки. Устройство (доспех — мимикрирующее покрытие).
- **Обострённые чувства (4):** орлиный глаз, тепловидение, сумеречное зрение, сенсор. Устройство (доспех — радар).
- **Полёт (11):** шаг 48, МНВР 2, –2 к проверкам атаки. Устройство (доспех — ракетный ранец).
- **Супернавык (3):** драка +2 ст., пилотирование +2 ст. Устройство (доспех — бортовой компьютер).
- **Суперудар (14):** сила+6d6, концентрация, тяжёлое оружие. Устройство (доспех — силовые кулаки).
- **Суперхарактеристика (9):** сила +5 ст. Устройство (доспех — сервоприводы).
- **Устойчивость (огонь) (4):** +4 при сопротивлении воздействию, атаки наносят половину урона. Устройство (доспех — огнеупорное покрытие).

8: оригинальное имя персонажа — «Paveway», в честь американской управляемой авиабомбы. Пришлось подыскать управляемую бомбу с более благозвучным названием. Выбор пал на «Shadow Hawk» — прим. пер.

★Сурт

Сурт — уроженец одной из параллельных вселенных, в которой скандинавские мифы оказались реальностью. Хотя сейчас Сурт заперт здесь, на Земле, некогда он был владыкой огненных великанов Муспельхейма. Он заносчив, высокомерен и считает человечество кучкой жалких насекомых, отвернувшихся от «старой веры» и отвергших образ жизни, который сам полагает единственно достойным и правильным.

В день, когда Сурт оказался на Земле, он был почти лишён своего могущества, но со временем утраченные силы начали возвращаться. Сейчас он выглядит так же, как и в дни былой славы — великан с огненной бородой и охваченным неугасимым пламенем двуручным мечом.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+6, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d12+2, запугивание d8, маскировка d4, провокация d8.

Шаг: 8; **защита:** 11; **стойкость:** 12+8.

Изъяны: заносчивость, самоуверенность, безжалостность (кр), уязвимость (м. — вода).

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, контратака, эксперт (драка), быстроногий, блок +, упреждающий удар +, круговой удар +, железная воля, каменная стена, несгибаемый, искусный воин.

Снаряжение: раскалённый докрасна нагрудник, огненный двуручный меч.

Суперсилы:

- **Броня +8 (4):** тяжёлая броня. Частичная защита (только торс). Устройство (нагрудник).
- **Смертоносная аура (огонь) (3):** урон 2d6.
- **Суперудар (17):** сила+5d6, ББ 10, дальность +3, тяжёлое оружие. Устройство (меч).
- **Суперхарактеристика (12):** сила +6 ст.
- **Увеличение (9):** +3 к размеру и стойкости, сила +3 ст. (огненный великан).
- **Управление энергией (огонь/жар) (5).**
- **Устойчивость (огонь) (10):** полная невосприимчивость.

★Тхаг

Первый раз Тхаг жил в середине 19-го века в Индии, где был жрецом Кали и предводителем культа бандитов-душителей, тхагов, совершавших грабежи и убийства во славу этой грозной богини. Тхаг был убит англичанами, когда колониальная администрация всерьёз решила обезопасить свои торговые пути, но Кали не захотела терять столь ценного слугу и взяла его душу себе, не дав Тхагу переродиться в новом теле. Второй раз Тхаг вернулся на землю в 1913 году — Кали вдохнула его душу в одну из своих статуй. Тогда Тхаг успел взять под своё начало практически весь индийский преступный мир, но его выследил и в отчаянной схватке одолел Радж, супергерой на службе Его Величества.

Возродившись вновь в 1943 году, Тхаг сыграл достаточно кровавую роль в истории раздела Британской Индии, и к тому времени, как пыль немного осела, вновь стал предводителем тайного братства грабителей и убийц. В 1995 суперкоманда могучей Дэвы изгнала его из Индии. Спасаясь, Тхаг бежал сначала в Великобританию, а оттуда — в США. Теперь он затаился где-то на Среднем Западе и потихоньку подготавливает почву для возрождения своего смертоносного культа.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d10, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d12, запугивание d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 13; **стойкость:** 16; **харизма:** –4.

Изъяны: жажда крови, перестраховщик, примечательная внешность (ожившая четверорукая статуя), клятва (кр. — служить Кали).

Черты: мистический дар (суперсилы), блок, упреждающий удар, флорентийская школа, боевая ярость, хладнокровие +, круговой удар +, атака с двух рук.

Снаряжение: пара коротких мечей (сила+d6).

Суперсилы:

- **Вечная молодость (1):** (каменная статуя).
- **Дополнительные конечности (6):** + две руки (как у богини, которой он служит).
- **Защита +5 (5):** (дополнительные руки).
- **Механизм (8):** +2 при попытках выхода из шока; не дышит; невосприимчивость к ядам и заболеваниям; штраф за ранения снижается на одну ступень.
- **Стойкость +8 (8):** (каменное тело).
- **Супернавык (2):** драка +2 ст.
- **Суперудар (20):** сила+5d6, ББ 10. Концентрация, множественная атака, суммирующийся урон. Устройство (парные мечи).
- **Суперхарактеристика (2):** выносливость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.

★Эго

Когда Карлос Тайлер, прославленный квотербек из университетской футбольной команды, попал в автобусную аварию, все думали, что он умрёт. Парень шесть лет пролежал в коме, подключённый к аппарату искусственного жизнеобеспечения, прежде чем родители решили прервать его растительное существование. К их вящему удивлению Карлос от этого не умер, а наоборот — очнулся.

Пребывая в коме, разум Тайлера претерпел невероятные изменения и выработал в себе суперэго, способное проецировать себя в материальный мир при помощи мощных силовых полей. Несмотря на то, что тело Карлоса — всего лишь бесполезная обуза, его разум являет собой мощное, постоянно эволюционирующее оружие.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d12+2, сила d4, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d8, знание (спорт) d6, лазание d6, провокация d8, стрельба d6.

Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 17; **харизма:** −2.

Изъяны: хромота, однорукий, уродство.

Черты: мистический дар (суперсилы), стальные нервы +, железная воля, лучший в своём деле (управление силовыми полями).

Снаряжение: спортивный костюм.

Суперсилы:

- **Стойкость +10 (10):** (персональное защитное поле).
- **Суперхарактеристика (4):** характер +2 ст.
- **Телекинез (20):** сила d12+5. Концентрация, тяжёлое оружие, дистанция 24 клетки.
- **Управление силовыми полями (26):** 9 уровень. Сила d12+7. Область действия (СШ), силовой щит, тяжёлое оружие, дистанция 24 клетки.

★Эль Гиганте

Провинциальный чемпион, лучадор[9] по имени Эль Гиганте был знаменит громадным ростом и недюжинной силой. Его коронным приёмом был заброс противника в толпу. Когда выяснилось, что он мутант, его дисквалифицировали и лишили всех чемпионских званий.

Лишившись средств к существованию и негромкой, но столь желанной славы, Эль Гиганте решил, что теперь имеет моральное право вернуть отнятое силой.

В последнее время Эль Гиганте подвизается наёмником и работает в основном на южноамериканские наркокартели. «На дело» его нередко сопровождает целая толпа вооружённых головорезов, но сам бывший лучадор считает их присутствие не чем иным, как оскорблением своей «профессиональной гордости».

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d10, сила d12+1, выносливость d12+1.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, маскировка d6, метание d10, провокация d8.

Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 13.

Изъяны: заносчивость, неграмотность, злодейский монолог, безжалостность (м), мстительность (кр).

Черты: мистический дар (суперсилы), бугай, боевая закалка, боевая сноровка, командный голос, упреждающий удар, каменная стена, лучший в своём деле (суперудар).

Снаряжение: костюм лучадора.

Суперсилы:

- **Землетрясение (5):** подземный толчок.
- **Стойкость +4 (4):** (гора мышц).
- **Суперудар (24):** сила+6d6, ББ 10, тяжёлое оружие. Концентрация, дальность +1, суммирующийся урон (могучие кулаки).
- **Суперхарактеристика (8):** выносливость +4 ст.
- **Суперхарактеристика (8):** сила +4 ст.
- **Суперчерта (4):** боевая ярость, боевая ярость +.
- **Увеличение (7):** +3 к размеру и стойкости, сила +3 ст. Великан.

9: борец «Луча Либре» — популярной в Мексике, США и Японии разновидности рестлинга, которая характеризуется акробатическими прыжками и яркими масками участников

Антагонисты защитников вселенной

В этом разделе описаны самые опасные противники из всех, с кем только могут столкнуться супергерои. Эти космические сущности терроризируют целые планеты, галактики и даже вселенные — или правят ими в качестве безжалостных тиранов. Любого из них сопровождают легионы верных приспешников, а если суперзлодей вдобавок ещё и диктует «правила игры», то одолеть его под силу разве что группе не менее могучих супергероев-защитников вселенной.

Несмотря на то, что эти суперзлодеи созданы для кампаний, посвящённых защитникам вселенной и, как и все суперзлодеи из этой книги, соответствуют правилам, касающимся пределов могущества и количества пунктов силы, ведущий (при желании) может дополнительно наделить их любыми способностями и суперсилами по своему желанию.

Кроме того, играя за этих суперзлодеев, ведущий должен помнить об имеющихся в их распоряжении почти неограниченных ресурсах, а также о присущих им коварстве и, главное, — невероятных интеллектуальных способностях. Так, скажем, Асмодей ни за что не станет вламываться в штаб-квартиру персонажей игроков, круша всё направо и налево. Если он захочет расправиться с ними, то выстроит тщательно продуманный долгоиграющий план их уничтожения с привлечением сторонних действующих лиц, скорее всего, даже и не подозревающих об уготованной им роли.

Лишь после того, как герои будут ослаблены, лишены союзников и влиятельных покровителей, Асмодей лично проведёт полномасштабное наступление на их последние рубежи — в окружении верных подручных и во главе целого легиона приспешников. Но даже тогда на случай проигрыша у него обязательно будет припасён план «Б», пара-тройка путей отхода, козёл отпущения или хотя бы коварный замысел.

★Асмодей

Владыка Внешних Царств, Покоритель Девяти Галактик, Пожиратель Людей — всё это Асмодей, самое могучее существо в известной вселенной.

Асмодей — правитель демонического измерения, называемого ией. Там он (или, смотря по ситуации, она) восседает на своём величественном троне, плетя всё новые и новые жуткие интриги и строя ужасные планы по захвату всё новых миров. Однако в отличие от любых других завоевателей, Асмодей не ограничивает свои амбиции какими-либо рамками. Его главное устремление — порабощение всей жизни во всех существующих вселенных; лишь достигнув этой цели, Асмодей сможет обрести покой (так, по крайней мере, утверждает он сам).

Но даже бессмертный и вечный Асмодей не в силах изменить законы многомерного космоса. Возможность полномасштабного завоевания чужой планеты у неисчислимых стигийских легионов может появиться лишь при строго определённом стечении обстоятельств, будь то особое взаиморасположение звёзд и планет или межпространственные врата, случайно или намеренно открытые кем-нибудь из тамошних обитателей.

За четыре тысячи лет, прошедшие со времён первого вторжения, величайшие супергерои Земли несколько раз успешно отражали нашествие стигийских полчищ. Асмодей, естественно, не мог стерпеть столь болезненного удара по самолюбию: вот уже четыре тысячи лет им движет только одно желание — во что бы то ни стало расколоть этот оказавшийся неожиданно крепким орешек.

Внешность Асмодея воплощает в себе все стереотипные представления о враге рода человеческого — клубящаяся тьма, полыхающие чёрным пламенем следы, трёхметровый рост, алая, потемневшая от копоти кожа, мохнатые козлиные ноги и увенчанная мощными бычьими рогами голова. Всякий, кому доводилось взглянуть в его угольно-чёрные глаза, позже утверждал, что в их глубине можно увидеть нескончаемый водоворот загубленных Повелителем Стигии душ. Асмодей укутан в багровый плащ, выкрашенный кровью тысяч и тысяч его жертв, а голос Великого Тирана холоден, как бесконечные глубины самого космоса.

Единственная слабая сторона Асмодея — солнечный свет, но ему, Князю Тьмы, редко приходится сталкиваться с этой ненавистной стихией.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d12+2, характер d12+2, сила d12+8, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d12+2, выживание d10, драка d12+2, знание (вселенная) d10, знание (оккультизм) d10, провокация d10.

Шаг: 8; **защита:** 11; **стойкость:** 17+16; **харизма:** –6.

Изъяны: непереносимость (кр. — солнечный свет), жажда крови, заблуждения (кр. — вселенная должна быть порабощена), дурной характер, уязвимость (кр. — свет).

Черты: бдительность, мистический дар (суперсилы), избранный (зло), боевая закалка,

эксперт (внимание, смекалка, характер), быстроногий, крепкий орешек +, боевая сноровка, блок +, упреждающий удар +, боевая ярость +, хладнокровие +, стальные нервы +, круговой удар +, несгибаемый +, мастер (драка, сила, выносливость), могучий удар, стремительность, каменная стена.

Снаряжение: десятитонный чёрный посох по имени «Воля владыки» (сила+d12+7).

Суперсилы:

- **Броня +16 (12):** тяжёлая броня (демоническая шкура).
- **Вечная молодость (2):** многолетний опыт.
- **Восприятие (3):** не получает штрафов за плохую видимость.
- **Не дышит (2):** Асмодей превыше слабостей смертной плоти!
- **Не ест (1):** ты что, не слышал? Асмодей превыше слабостей смертной плоти!
- **Стойкость +5 (8):** крепкий (здоровенный демон).
- **Суперудар (16):** сила+5d6, тяжёлое оружие, дальность +1. Множественная атака, суммирующийся урон (посох).
- **Суперхарактеристика (16):** сила +8 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Увеличение (1):** +1 к размеру и стойкости, сила +1 ст. Великан.
- **Ужас –2 (3):** страшный, худший кошмар.
- **Управление энергией (тьма) (7):** область действия.

★Вулкан

Во время одного из вторжений на Землю погиб один из самых ценных приближённых Асмодея — его собственный сын, Чёрная Звезда. Впервые испытав нечто похожее на скорбь, Повелитель Стигии возжелал отмщения.

Агенты Великого Тирана захватили в плен Джона Абрамса, также известного как Инфернус, и, подвергнув его невообразимым пыткам и мучениям, изуродовали душу и тело прославленного героя. Теперь он Вулкан, верный слуга Князя Тьмы, а в сердце его вместо обжигающе-алого земного огня теперь пылает чёрно-синее пламя Стигии.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d6, сила d10, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d6, стрельба d12.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8; **харизма:** –2.

Изъяны: заблуждения (кр. — верит, что является уроженцем Стигии), дурной характер, безжалостность.

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, смертельный выстрел, уклонение +, разрыв дистанции +, меткий стрелок.

Снаряжение: нет.

Суперсилы:

- **Обострённые чувства (2):** тепловидение, сумеречное зрение.
- **Полёт (18):** скорость звука, МНВР 4, –6 к проверкам атаки. Сопряжён с активацией смертоносной ауры.
- **Сверхъестественная реакция (8):** –4 к проверкам атаки.
- **Смертоносная аура (огонь) (7):** урон 3d6, тяжёлое оружие.
- **Супервыстрел (13):** дистанция 12/24/48 или КШ, урон 4d10, 1В, ББ 2, тяжёлое оружие (сгустки тёмного пламени).
- **Суперхарактеристика (2):** ловкость +1 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Управление энергией (огонь) (7):** область действия.
- **Устойчивость (огонь) (10):** полная невосприимчивость.

★Галифакс

Галифакс — старейший военачальник и самый доверенный советник Асмодея едва ли не со времён самого первого стигийского завоевательного похода «вовне». Хитроумный и бесконечно коварный Галифакс сразу понял, что не сможет тягаться с самим Князем Тьмы и одним из первых встал под его знамёна. В награду Асмодей даровал старику бессмертное тело и наделил несравненным колдовским могуществом.

Галифакс носит тёмно-синюю мантию с капюшоном, украшенную светящимися колдовскими знаками. Под его голубой кожей змеятся наполненные чёрной кровью сосуды, из-под безволосых бровей

сверкают янтарные глаза, а тонкие губы то и дело кривятся в зловещей ухмылке, обнажая окровавленные зубы.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d12, характер d12, сила d10, выносливость d12.

Навыки: внимание d10, драка d12+4, запугивание d8, знание (военное дело) d12+2, знание (оккультизм) d12+2, колдовство d12+4, маскировка d8, провокация d10, стрельба d10.

Шаг: 8; **защита:** 10; **стойкость:** 8; **харизма:** –2.

Изъяны: заблуждения (кр. — служить Асмодею), дурной характер, злодейский монолог.

Черты: акробат, мистический дар (суперсилы), боевая закалка, командный голос, сила личности, быстроногий, держать строй!, учёный (военное дело, оккультизм), тактик, профессионал (военное дело), командный игрок, лучший в своём деле (суперколдовство).

Снаряжение: колдовская мантия.

Суперсилы:

- **Вечная молодость (2):** многолетний опыт.
- **Суперколдовство (30):** 15 пунктов силы (демоническая магия).
- **Супернавык (9):** драка +4 ст., знание (военное дело) +1 ст., колдовство +4 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** выносливость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** ловкость +2 ст.
- **Суперхарактеристика (6):** сила +3 ст.
- **Суперчерта (10):** тяжёлая рука, тяжёлая рука +, боевая ярость, мастер боевых искусств, мастер боевых искусств +.
- **Устойчивость (колдовство) (10):** полная невосприимчивость.

★Ричеркар

Мать-колдунья, отец-супергерой — Даниэль Уэллс был просто обречён стать супером. И ожидания оправдались: его способность путешествовать во времени доставляла его родителям немало хлопот ещё в ту пору,, когда Даниэль был ребёнком.

Повзрослев и развив свои суперсилы, он научился свободно перемещаться во времени без каких бы то ни было ограничений. В двадцать один год он принял имя Ричеркар Смотритель Времени и возложил на себя обязанность защищать целостность временного потока.

Приключения Ричеркара вполне можно назвать трагическими. Так, например, однажды его захватили в плен люди Рейхсфюрера, желающего использовать способности Ричеркара, чтобы отправиться во времена Второй мировой войны и обеспечить победу нацистской Германии. План Рейхсфюрера был сорван, но Ричеркар при этом оказался в плену уже у супергероев, которые сами решили перекроить историю: убить Гитлера и предотвратить развязанную им войну.

Сам Даниэль утверждает, что как-то раз (вероятно, после гибели отца) уже пытался изменить временной континуум вселенной и теперь на собственном опыте знает, что за ужасная участь ожидает всякого, кто дерзнёт повторить нечто подобное.

Некоторое время Ричеркар продолжал нести свой дозор, но вскоре взгляды людей, знающих, что он в любой момент может вернуться в прошлое и предотвратить гибель их родных и близких, стали попросту невыносимы, и Даниэль исчез, канув в безбрежный океан времени.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d12+2, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d12, запугивание d4, знание (история) d12+4, маскировка d8, провокация d6.

Шаг: 8; **защита:** 10; **стойкость:** 6.

Изъяны: примечательная внешность (синяя кожа), враг (м. — путешественники во времени), жадность (кр), в розыске (кр. — учёные и суперзлодеи, стремящиеся раскрыть тайну путешествий во времени).

Черты: мистический дар (суперсилы), боевая закалка, быстроногий, блок +, уклонение +, хладнокровие +.

Суперсилы:

- **Вечная молодость (1).**
- **Восприятие (5):** не получает штрафов за плохую видимость, противники не получают преимуществ при объединении сил.
- **Дополнительные действия (12):** +4 действия за раунд (манипуляции со временем).
- **Путешествие во времени (∞):** Ричеркар обладает уникальной суперсилой, недоступной ни одному другому персонажу (её нельзя имитировать). С её помощью он может свободно перемещаться вперёд и назад по линии времени. Активация этой суперсилы требует одного действия. Ричеркар при желании может прихватить с собой любого персонажа, находящегося поблизости — в области размером с большой шаблон.
- **Сверхъестественная реакция (8):** –4 к проверкам атаки (манипуляции со временем).
- **Супернавык (4):** знание (история) +4 ст.
- **Суперхарактеристика (4):** сила +2 ст.
- **Телепортация (18):** дистанция (48 клеток), быстрая телепортация, телепортатор, дальний прыжок (остановка времени).

УКАЗАТЕЛЬ

Алхимик 100
Ангел Ада 80
Арлекин 101
Асмодей 124
Атлант-воин 69
Баба Яга 118
Баньши 80
Бензопила 80
Богиня 118
Бумер 74
Вампир 102
Вешатель 81
Вулкан 125
Гадалка 102
Галифакс 125
Гигантское чудовище 73
Гладиус 81
Горилла 72
Гранит 103
Гренадёр 82
Джинкс 74
Доппельгангер 103
Жаба 74
Жвачка 75
Жгун 103
Железный Череп 119
Зверобой 82
Зеркальце 75
Изгой-полукровка 69
Ищейка 75
Катюша 104
Киловатт 105
Клон 83
Краб 83
Крестоносец 105
Кровавая Вдова 83
Крот 84
Кружащийся Дервиш 105
Крыс 76
Кукольник 76
Лев 72
Легион 119
Ликантропос 84
Ловчий 77
Магнетрон 106
Мако 85
Мастер 106
Медведь 85
Медуза 86
Миктлантекутли 120
Минотавр 77
Молот 86
Мрачная Жница 120
Наваха 77
Некромант 107
Ниндзя 78
Ноктюрн 87
Октопон 107
Октябрь 107
Охотник 88
Панцер 88
Паук 89
Поджигатель 78
Полтергейст 89
Полураспад 89
Предводитель атлантов-воинов 70
Призрачная Ведьма 109
Призрачный Ястреб 121
Проектор 90
Психопат 90
Птеродактиль 70
Пульсар 91
Пёстрый Флейтист 108
Разящая Стрела 91
Рапторы 71
Регулятор 110
Рейхсфюрер 92
Ричеркар 126
Самум 110
Семя 92
Сера 111
Серп 93
Сказочник 93
Слизь 111
Слэш 112
Снайпер 112
Снежная Королева 113
Сорока 94
Спора 94
Страйк 94
Стриптиз 95
Сурт 122
Танк 113
Тахион 114
Тварь 114
Ти-Рекс 115
Тираннозавр 71
Торнадо 95
Трефовый Валет 79
Трицератопс 71
Троглодит 96
Тхаг 122
Тёмный ангел 115
Уберфрау 96
Укротитель 116
Упырь 96
Цунами 97
Червь 97
Чума 98
Чёрная Дыра 117
Чёрный Самурай 97
Чёрный скорпион 117
Шторм 98
Щебень 99
Эго 123
Электрон 79
Эль Гиганте 123
Юнкерс 99

Savage Worlds: Супергерои

Авторы: Шейн Лэси Хенсли и Клинт Блэк.
Дополнительные материалы: Адам Ллойд, Джоди Блэк, Мэтт Каттер, Норм «No Relation» Хенсли, Джоэль Кинстл и Пётр Корис.
Перевод с английского: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Адаптация правил: Павел Гуров.
Редакторская работа: Анна Богнибова, Анастасия Гастева.
Корректорская работа: Александр Ермаков, Анастасия Гастева.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Вёрстка: Илья Козубовский.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо.
Дизайн обложки: Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков.
Иллюстрация обложки: Томек Творек.
Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Сторн Кук, Кирон О'Горман, Джон Хант, Ричард Кларк, Шайенн Райт, Адам Брэй.

Посвящается Стэну Ли. Excelsior!

Версия от 01 сентября 2017.
Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитура «Arno Pro».
Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.